

# PCPLAYER

**DAS PC-SPIELE-MAGAZIN** 2/2000

www.pcplayer.de

**DM 9,90**

S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 · LIT  
14.000,-bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-

## ULTIMA 9

Wirklich das beste Rollenspiel aller Zeiten?

### Highlights



#### WER WILL MICH?

Kultiger Airbrush-PC sucht einen neuen Besitzer

#### DIE STUNDE DER ROLLENSPIELE

Ultima 9  
Asheron's Call  
Planescape  
Torment



future  
VERLAG  
Medien mit  
Leidenschaft



B 90862 E



EXKLUSIV  
AUS USA!

**14 SEITEN  
SPECIAL**

C&C: Renegade

+ taktische 3D-Shooter

- 50 SPIELETTESTS
- 48 SEITEN TIPPS
- MARKTÜBERSICHT: 3D-GRAFIKKARTEN
- INDY 5 GELÖST
- GEWINNRÄTSEL

# Höhenflüge

**T**rends kommen, gehen und wiederholen sich wie die Jahreszeiten. Dies kennen Sie in Sachen Mode und von der Musikszene. Nun betrifft es auch die Spielewelt. Bis vor kurzem noch beherrschten Echtzeit-Strategie und Aufbau-Simulationen die Monitore.

Rollenspiele waren zwar noch nicht tot, rochen aber zumindest etwas merkwürdig. Die gewaltigen Fantasy-Welten, mit ihrem langen und geldintensiven Entwicklungs-Aufwand, schienen einfach nicht mehr so recht in unsere kurzlebige Zeit zu passen. So dachten zumindest die meisten Hersteller. Sie setzten lieber auf schnellverdauliche und risikoarme Fast-Food-Kost. Zum allgemeinen Erstaunen berapelten sich die Rollenspiele jedoch allmählich und nun setzt das bis vor kurzem noch brachliegende Genre sogar zum Höhenflug an: Mit **Ultima 9**, **Planescape: Torment** und **Asheron's Call** präsentieren wir Ihnen in diesem Heft gleich drei mächtige Rollenspiele auf einen Schlag.

Im Höhenflug befindet sich aber auch die PC Player, denn sowohl unsere steigende Auflage, als auch die Auswertung vieler hundert Leserzuschriften belegen, dass wir mit unseren inhaltlichen und optischen Neuerungen

auf dem richtigen Weg sind. Und deshalb wird weiter optimiert: Mit dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen stolz ein **neues Menüsystem für unsere Begleit-CDs**, das noch komfortabler, hübscher und schneller ist als das alte. Auf allgemeinen Wunsch verzichten wir zudem ab sofort darauf, die zweite Begleit-CD mit einer Vollversion auszustatten und bepacken diese stattdessen mit noch mehr aktuellen Demos und Test-Playern. Der überwältigende Ruf nach **mehr Demos statt Vollversion** hat sicherlich zwei Ursachen. Zum einen bekommt man heutzutage fast jedes Spiel bereits ein paar Monate nach seinem Erstauftritt zum Schleuderpreis (schauen Sie nur mal auf unsere Sparschwein-Rubrik ab Seite 218), zum anderen erscheinen einfach immer mehr Spiele, so dass wir nicht jedes Mal alle populären Demos auf unseren CDs unterbringen konnten. Bis jetzt, denn diese Probleme gehören ab sofort der Vergangenheit an: Auf den beiliegenden Silberlingen zum Heft finden Sie in diesem Monat gleich **18 spielbare Demos, vier Testplayer, dazu Videos, Patches und noch viel mehr**.

Viel Spaß beim Schmökern wünscht

Ihr PC-Player-Team

V.l.n.r.: Roland Austinat, Martin Schnelle, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Jochen Rist, Steffi Kußeler, Stefan Seidel, Manfred Duy.



**Tomb Raider 4 – The last Revelation zeigt, dass Laras Stern noch längst nicht untergeht.** Seite 102



**Das meisterwarteste Rollenspiel im Test: Was Lord British in Ultima 9 alles falsch macht, lesen Sie auf** Seite 90



**Geheime Mannen in geheimer Mission: SWAT 3 setzt sich gleich beim ersten Versuch an die Spitze.** Seite 98

## Grafikkarten

Neue Grafikkarten-Generationen kommen schneller als neue Prozessoren: Wir vergleichen die aktuellen High-End-Geräte auf

Seite 224



# PCPLAYER Inhalt

Ausgabe 2 ■ Februar 2000

## TITELSTORY

### 90 Ultima 9

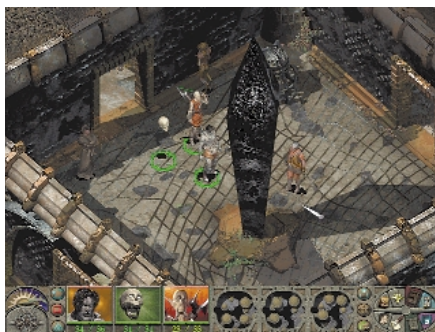
Willkommen in Britannia! Wir testen Richard Garriotts letzten Ausflug ins Fantasy-Land auf Herz, Nieren und Brot-backen.



## SPIELE-TEST

### 108 Planescape: Torment

Unser Rollenspiel-Highlight des Monats: Guido Henkels neues RPG überzeugt fast komplett.



## SPIELE-TEST

### 138 Messiah

Rechtzeitig zum Fest der Liebe kommt Messiah zu uns.



## SPIELE-TEST

### 102 Tomb Raider 4

Lara ist wieder da! Und schlägt sich besser als in ihrem letzten Abenteuer.



## PREVIEWS

- 42 DAIKATANA
- 49 Gilde, die
- 45 JAGGED ALLIANCE 2:  
UNFINISHED BUSINESS
- 52 LONGEST JOURNEY, THE
- 48 METAL FATIGUE
- 55 REPUBLIC: THE REVOLUTION
- 54 SIMON 3D
- 56 SIMS, THE
- 50 SOLDIER OF FORTUNE
- 46 VAMPIRE: THE MASQUARADE  
REDEMPTION

## NEWS

- 27 ARCANUM
- 25 ANIMANIACS SPLATBALL
- 26 ARCATERA
- 24 BALDUR'S GATE 2:  
SHADOWS OF THE AMN
- 25 BEETLE CRAZY CUP
- 27 CLOU 2, DER
- 24 COMMAND & CONQUER 3:  
DER FEUERSTURM
- 26 DUNGEON SIEGE
- 22 EVOLA
- 25 FOOTBALL WORLD MANAGER 2000
- 23 GRAND PRIX WORLD
- 22 MAJESTY
- 24 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
- 23 RALLY MASTERS
- 26 SOUTH PARK RALLY
- 25 SUBMARINE TITANS
- 26 THEOGRACY

## SPECIAL

- 64 TAKTIK-3D-SHOOTER
- 70 COMMAND & CONQUER  
RENEGADE
- 58 FIRMENHISTORIE MAXIS
- 80 GEBURTSTAGSQUIZ, TEIL 2

## RUBRIKEN

- 221 BIZARRE ANWENDUNG
- 34 BUG REPORT
- 8 CD-ROM-INHALT
- 247 DILBERT COMIC
- 3 EDITORIAL
- 246 FAX-TIPSABRUF
- 248 FINALE
- 217 HALL OF FAME
- 40 HITPARADEN
- 183 HOTLINES
- 23 IMPRESSUM
- 165 INSERENTENVERZEICHNIS
- 244 LESERBRIEFE
- 22 LESERWAHL: SPIEL DES JAHRES
- 33 NACHSPIEL: STAR WARS:  
DIE DUNKLE BEDROHUNG
- 31 PC PLAYER GRÜFT
- 86 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 44 NEU: PC PLAYER RÄTSEL  
MIT GEWINNSPIEL
- 41 RELEASE-LISTE
- 87 SO WERTEN WIR
- 218 SPARSCHWEIN
- 166 SPIELE-KAUFEMPFEHLUGEN
- 30 SURFBRETT
- 166 TOP ODER FLOP
- 32 NEU: UNTER UNS
- 247 VORSCHAU

## SPECIAL



### 64 C&C Renegade

Der nächste große Titel im C&C-Universum ist kein Strategiespiel, sondern ein Action-Knaller.

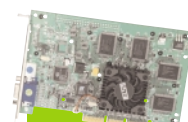
# SPIELE-TESTS

- 164 24 STUNDEN VON LEMANS
- 146 ACTION-MAN: JAGD AUF DR. X
- 122 ALPHA CENTAURI:  
ALIEN CROSSFIRE (DEUTSCH)
- 135 AMERICA'S TOUGHEST 18
- 154 ASHERON'S CALL
- 114 ASTERIX UND OBELIX  
GEGEN CAESAR
- 128 ATLANTIS 2
- 114 BFRIS
- 163 BUST-A-MOVE 4
- 148 CLOSE COMBAT 4:  
BATTLE OF THE BULGE
- 147 CLUEDO DER RÄTSELMEISTER
- 122 COOL POOL
- 161 CRUSADER OF MIGHT & MAGIC
- 121 DESCENT 3: MERCENARY
- 162 DIPLOMACY
- 122 DR. BRAIN AKTION REAKTION
- 122 DR. BRAIN DER HELLE  
WAHNSINN
- 131 FORD RACING
- 150 FORMEL 1 99
- 117 FREESPACE 2 (DEUTSCH)
- 151 FUNK FLITZER
- 163 GABRIEL KNIGHT 3 (DEUTSCH)
- 119 HANG SIM
- 123 KARPOV SCHACHSCHULE
- 156 KILLER LOOP
- 152 LINKS LS 2000
- 126 MANKIND 1.5
- 144 MECH WARRIOR 3:  
PIRATE'S MOON
- 138 MESSIAH
- 165 MICROSOFT BASEBALL 2000
- 135 MYST: MASTERPIECE EDITION
- 127 NACHT DER SCHURKEN, DIE
- 146 PINBALL REVOLUTION
- 108 PLANESCAPE: TORMENT

- 120 PRO PINBALL
- 132 RAN TRAINER 3
- 132 RESPECT INC.
- 129 ROLAND GARROS FRENCH  
OPEN PARIS 1999
- 130 SLAVE ZERO
- 118 SOUTH PARK: CHEF'S LUV  
SHACK
- 117 SPIRIT OF SPEED 1937
- 123 SPRECHENDER SCHACHWELTMEISTER
- 98 SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
- 116 TARZAN
- 131 TEST DRIVE 6
- 158 THANDOR
- 102 TOMB RAIDER 4
- 90 ULTIMA 9
- 124 URBAN CHAOS
- 115 ZUG UM ZUG

## HARDWARE

- GRAFIKKARTEN
- 224 VERGLEICHSTEST
- 230 3D-BEGRIFFE
- 231 PREVIEW:  
VOODOO 4 UND 5
- 232 GRAFIKKARTEN  
ÜBERTAKTEN
- 234 HISTORIE DER  
GRAFIKKARTEN
- 236 BLEEM
- 238, 239, 240 KURZTESTS
- 242 TECHNIK TREFF
- 222 HARDWARE-  
KAUFEMPFEHLUNGEN



Grafik-  
karten-  
Special

224

# 167 Player's Guide

48 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen

Freespace 2 **206** ■ Gabriel Knight 3 **198** ■ Indiana Jones und der Turm von Babel **170** ■  
Rayman 2 **184** ■ Tomb Raider 4 **192** ■ Tipps & Tricks **169, 214** ■



# CD-Inhalt

**Jetzt schlägt's Dreizehn. Denn ab dieser Ausgabe konzentrieren wir uns auf Test-Player. Dazu strickten wir aus den vielversprechenden Kandidaten ein schickes Video und garnierten das Ganze mit Kommentaren. Außerdem unterwarfen wir unsere CD-Engine einem kompletten Redesign. Viel Spaß beim Stöbern.**

## CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner.

Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

**cdrom@pcplayer.de**

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

**Future Verlag GmbH**

Redaktion PC Player,  
Stichwort: CD-ROM 1/2000,  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

## INHALT CD A

### Demos

(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

- Exklusiv: The longest Journey
- Catan: Die erste Insel
- Fritz 6
- Lego Racers
- Majesty
- Spec Ops 2: Green Berets
- SWAT 3
- Urban Chaos

### Videos

(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

- Multimedia Leserbrief
- Outtakes der Leserbrief
- Test-Player: Tomb Raider 4
- Test-Player: Ultima 9
- Test-Player: Indiana Jones und der Turm von Babel
- Test-Player: SWAT 3
- Preview-Player: Soldier of Fortune

### Patches

(Befindet sich im Verzeichnis \PATCHES\)

- 3D Ultra Cool Pool V1.01
- Diplomacy V1.1
- Dirt Track Racing V1.02d
- Flanker 2.01 (us, uk)
- Homeworld V1.04
- Re-Volt V2.07
- Siedler 3 Amazonen-Patch
- Ultima 9 Patch V1.05F (us)

### Tools

(Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

- 3D Mark 2000 (Benchmark-Programm)
- Windows Media Player (neueste Version)
- Winamp 2.5e
- Ein MP3-Song von Andreas »Melcom« Urban

### Treiber

(Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)

- Grafikkarten-Referenztreiber der wichtigsten Hersteller

### PC Player Datenbank

- Alle Spieletests seit der Erstausgabe



## INHALT CD B

### Demos

(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

- Exklusiv: Interstate '82
- Big Bang
- Delta Force 2 (neu)
- Final Fantasy 8
- Gromada
- Lego Racers
- Nerf Arena Blast
- Pharao
- Professional Bull Rider
- Wheel of Time

### Patches

(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PATCHES\)

- Shadow Company V1.31
- Flight Simulator 2000
- Descent 3 V1.3
- Unreal Tournament V402
- Age of Empires 2 AI-Update
- Spec Ops 2 V1.1.1
- Delta Force 2 V1.03.09
- Half Life Opposing Force V1.0.0.1

### Online

(Befinden sich im Verzeichnis \T-ONLINE\)

- T-Online Software

### Treiber

(Befinden sich im Verzeichnis \DATA\SOUND\)

- Soundkartentreiber von allen wichtigen Herstellern (z.B. Live Ware 3.0-Treiber von Creative)

### PC Player Digital

(Befindet sich im Verzeichnis \PDF\)

- Die komplette Ausgabe 1/99 als .PDF-Datei

EXKLUSIV-SZENARIO

Im Mittelpunkt des exklusiven Szenarios steht natürlich PC Player.



**C**hris Sawyer – seines Zeichens Chef-Entwickler der Achterbahn-Simulation »Rollercoaster Tycoon« – zählt nicht nur zu den begabtesten, sondern auch zu den sympathischsten Spiele-Designern der Branche.

Deshalb ließ er es sich auch nicht nehmen, für die Leser von PC Player ein weltexklusives Rollercoaster-Szenario zu erschaffen. Für dessen Betrieb benötigen Sie sowohl das Basisprogramm »Rollercoaster Tycoon«, als auch die



# ROLLERCOASTER TYCOON

Neue Fahrgeschäfte werden naturnah in die Dschungel-Landschaft integriert.



Zusatz-CD »Added Attractions«. Zur Inbetriebnahme

kopieren Sie die Datei »pcplayer.sc4« aus dem Ordner ADDON der ersten Begleit-CD auf Ihre Festplatte und dort in den Unterordner \scenarios Ihrer Rollercoaster-Installation. Beim nächsten Spielstart klicken Sie zunächst auf die Option »Neues Spiel«,

dann auf das Szenario »PC Player« in der unteren Hälfte der Missionsliste.

Spieltechnisch müssen Sie in dem auf Umwelt-Themen basierenden Spezial-Szenario nach drei Jahren einen Park-Wert von 600, sowie mindestens 1250 Besucher vorweisen können. Dies klappt übrigens am besten, wenn Sie neue Attraktionen so in den Dschungel integrieren, dass nicht allzu viele Flächen gerodet werden und dadurch große Teile des Urwaldes erhalten bleiben. Das dazu passende, optimale Wege-Netz verzweigt sich vielfach und schlängelt sich windungsreich durch die hügelige Flora. (md)

## ROLLERCOASTER TYCOON

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive

Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95/98

Benötigter Festplattenplatz: 0,3 MByte

Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\ADDON



### EXKLUSIV: THE LONGEST JOURNEY

Genre: Adventure  
 Hersteller: Egmont Interactive  
 Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 95 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



Vor der Installation muß die Windows-Ländereinstellung in »Englisch (USA)« geändert werden.

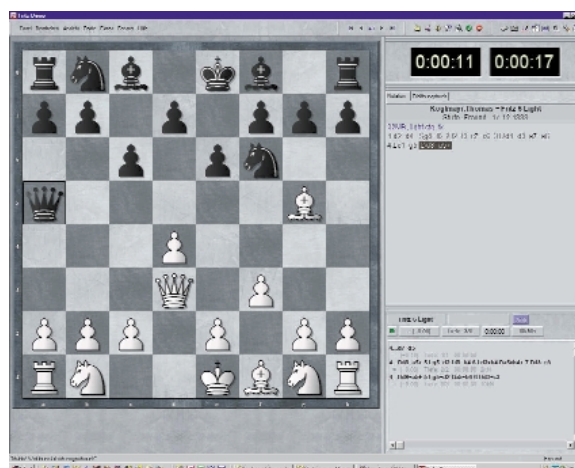
### EXKLUSIV: INTERSTATE '82

Genre: Action  
 Hersteller: Activision  
 Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte  
 Benötigter Festplattenplatz: 60 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



### CATAN - DIE ERSTE INSEL

Genre: Strategie  
 Hersteller: Ravensburger  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 84 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



### FRITZ 6.0

Genre: Schachspiel  
 Hersteller: Eidos Interactive  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 14 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



### LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER

Genre: Action-Adventure  
 Hersteller: Eidos Interactive  
 Erfordert: Pentium/266, 32 MByte RAM, Window 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 32 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



### MAJESTY

Genre: Aufbau-Strategie  
 Hersteller: Cyberlore/Hasbro Interactive  
 Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 65 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



## SPEC OPS 2

Genre: Action  
 Hersteller: Ripcord Games/Take2 Interactive  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 59 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



## SWAT 3

Genre: Action  
 Hersteller: Sierra/Havas Interactive  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 48 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



## URBAN CHAOS

Genre: Action  
 Hersteller: Eidos Interactive  
 Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Window 95/98, 3D-Karte  
 Benötigter Festplattenplatz: 39 MByte  
 Verzeichnis auf CD-A: \DEMOS\



## BIG BANG

Genre: Action  
 Hersteller: Rayland/Project 2  
 Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte  
 Benötigter Festplattenplatz: 26 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



## DELTA FORCE

Genre: 3D-Action  
 Hersteller: Novalogic  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 68 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



## FINAL FANTASY 8

Genre: Rollenspiel  
 Hersteller: Squaresoft/Eidos  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte  
 Benötigter Festplattenplatz: 75 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



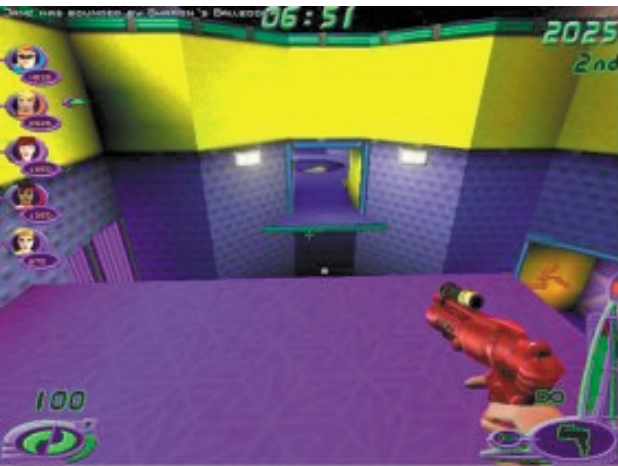
### GROMADA

Genre: Action  
 Hersteller: Bethesda Softworks/Software 2000  
 Erfordert: Pentium/166 16MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 32 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



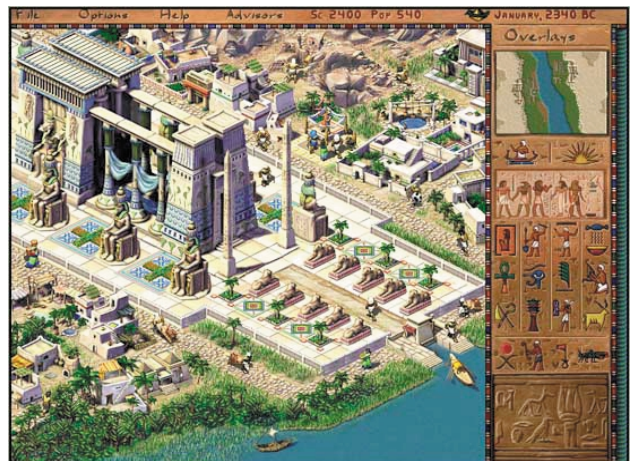
### LEGO RACERS

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: High Voltage Software/Lego Media  
 Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte  
 Benötigter Festplattenplatz: 44 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



### NERF ARENA BLAST

Genre: 3D-Action  
 Hersteller: Ripcord Games  
 Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 73 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



### PHARAO

Genre: Aufbau-Strategie  
 Hersteller: Sierra/Havas Interactive  
 Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 73 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\



### PROFESSIONAL BULL RIDER

Genre: Action  
 Hersteller: Sierra Sports/Havas Interactive  
 Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 39 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\

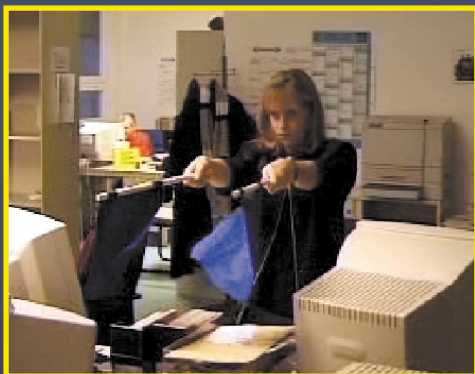


### WHEEL OF TIME

Genre: 3D-Action  
 Hersteller: Legend/GT Interactive  
 Erfordert: Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 95/98  
 Benötigter Festplattenplatz: 144 MByte  
 Verzeichnis auf CD-B: \DEMOS\

## MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Mit einem Haufen Dezibel im Ohr lässt es sich nur noch eingeschränkt konzentriert arbeiten. Das musste die PC-Player-Mannschaft in diesem Monat feststellen und entwickelte erste Gegenmaßnahmen. Auch das Millennium rückt unaufhaltsam näher ... was da noch alles auf uns zukommen mag? »Immer nur Computer, Computer« ... Steffi kann das alles nicht mehr sehen und hören. Darum hat sie sich ein neues Kuschelbärchen geangelt ...



# PCPLAYER

## Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Daten-

bank auf der A-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.



## VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

# Letzte Meldungen

## Microprose auf dem Rückzug?



Die letzte Hubschrauber-Simulation von Microprose? (Gunship!)

Hasbro Interactive schließt Mitte Januar eine Reihe US-Entwicklungsstudios in Alameda und Chapel Hill. Simulationen scheinen keine allzu große Rolle mehr zu spielen;

zumindest werden wenigstens die drei in Entwicklung befindlichen Spiele **Gunship!**, **B-17 2** und **M1 Tank Platoon!** (vormals »M1 Tank Platoon 3«) weiterproduziert. Die angekündigten **Falcon 4.0**-Add-ons stehen jedoch nicht mehr auf der Release-Liste, wodurch sich natürlich die Frage stellt, ob nach der neuen Firmenstrategie überhaupt noch weitere Flugsimulationen entwickelt werden.

## IN 800 000 JAHREN

Erstes Adventure mit der Warp-Engine wird Cryo Interactives **Time Machine**, das auf dem Buch »Die Zeitmaschine« von H.G. Wells basiert. Im Spiel gerät der Autor in das Jahr 800 000 n. Chr., aus dem er aus eigener Kraft nicht mehr in seine Zeit zurückreisen kann. Die Menschen, die dann leben und denen das Wort »Millennium« nur ein müdes Lächeln entlocken kann, leiden unter Zeitstürmen. Einzige Hilfe: der Halbgott Khronos, Herr über die Zeit.

Die Grafik besteht aus einer neuen Inkarnation von vorgerenderten Bildern, durch die Sie sich dreidimensional bewegen können. Dank unterschiedlicher Verhaltensweisen der Charaktere soll das Spiel für Sie in der Rolle von Wells jedes Mal anders sein – wie das genau funktioniert, können wir Ihnen im März mitteilen, wenn das fertige Spiel zum Test vorliegt.



Hübschere Bildqualität dank der Warp-Engine: Time Machine.

Charaktere soll das Spiel für Sie in der Rolle von Wells jedes Mal anders sein – wie das genau funktioniert, können wir Ihnen im März mitteilen, wenn das fertige Spiel zum Test vorliegt.

## Kunstraub am PC

Promethan Designs (»Powerboat Racing«) bastelt zurzeit an **Picasso**. Hier dürfen Sie ungestraft Dinge entwenden – Sie sind nämlich ein Kunstdieb, der in Museen einsteigt, um dort ein paar Ausstellungsstücke mitzunehmen. Dabei können Sie einmal sämtliche Wachen betäuben, um dann die Mona Lisa mitzunehmen, Sie dürfen aber auch genau planen, wie Sie vorgehen wollen. Das museale Personal lässt sich per Falle ausschalten, falls Sie den Kontrollraum (den es in jedem Level gibt) finden, stellen Sie auch einfach fest, wer sich gerade wo befindet. Wie in »Dark Project – Der Meisterdieb« spielen Geräusche eine gewichtige Rolle, etwa, wenn Sie eine Ming-Vase umwerfen, und gerade ein Wächter an Ihnen vorbeiläuft.



Und was gibt's hier zu klauen? (Picasso)

## SID MAG DINOSAURIER



Sid Meiers neuestes Projekt beschäftigt sich mit Sauriern.

Das nächste Projekt von Firaxis (»Gettysburg«, »Alpha Centauri«) beschäftigt sich mit Dinosauriern. Wie von Sid Meier nicht anders gewohnt, soll es ein Strategiespiel werden, dessen Arbeitstitel **Sid Meier's Dinosaurs** lautet. Ob das Programm rundenbasiert oder in Echtzeit abläuft, wurde noch nicht verraten, die Spielzeit soll jedoch Millionen Jahre umfassen. Vielleicht kann man ja die Geschichte verändern und sehen, was passiert wäre, wenn die Riesenechsen überlebt hätten. Genauere Details plaudern die Designer noch nicht aus, wir berichten weiter.



Hier haben wir einen geflügelten Kollegen. (Sid Meier's Dinosaurs)

## Die eiserne Plage

Im März bringt Cavedog unter dem Namen **The Iron Plague** eine Zusatz-CD zu »Total Annihilation: Kingdoms« heraus. Darin finden Sie ein fünftes, neues Volk namens Creon. Diese Jungs haben sich, im Gegensatz zum Rest, der Technologie verschrieben und besitzen daher Einheiten wie U-Boote, Dampf-Panzer oder stationäre Granatwerfer.

Insgesamt kämpfen Sie sich durch 25 Einzel-Missionen, außerdem finden Sie genauso viele neu entwickelte Mehrspieler-Karten. Zusätzlich haben die Designer sämtliche Einheiten, die bislang im Internet zum Download bereitstanden, ebenfalls auf die CD gepackt. Keine Angst; auch in Zukunft bringt Cavedog neue Truppen auf der Website.



Die Creoner verfügen über lustige, technisch fortschrittliche Waffen. (TA Kingdoms: The Iron Plague)

## Letzte Meldungen

### KURZ NOTIERT

- Der Carlsen Verlag veröffentlicht **Drakan**-Comics.
- SCI hat sich die PC-Umsetzungsrechte der 60er-Jahre-Trickserie **Thunderbirds** gesichert.
- Zu dem Cryo-Adventure **Faust** ist ein Soundtrack erschienen.
- Im Handel erhältlich: Die Musik-Compilation **FIFA 2000: The Album**. Mitwirkende sind u.a. Robbie Williams, Apollo Four Forty, Iggy Pop, Die Fantastischen Vier.
- Außerdem findet sich ein Musikvideo und die »FIFA 2000«-Demo auf der Scheibe.
- Auf der Seite <http://descent2.com> steht der **Descent-2**-Quellcode zum Download bereit.
- Der achte Teil der **Might&Magic**-Rollen-spielreihe soll Mitte des Jahres herauskommen.

## Crammond geht auf Überholspur

Bereits im Frühjahr soll **Grand Prix 3** erscheinen, die neue Formel-1-Simulation von Geoff Crammond. Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns damit ein Meilenstein im Rennspiel-Genre. Um die Wartezeit zu verkürzen, gibt es schon mal ein paar Bilder mit 3D-Beschleunigung von unserer englischen Schwesterzeitschrift PC Gamer.



**Dank der Lizenz für das Jahr 1998 mit allen Fahrern und Teams: Grand Prix 3.**



**Jetzt auch mit 3D-Beschleunigung: Grand Prix 3.**

## STAR TREK ONLINE

Activision steigt auch ins Online-Spielgeschäft ein. Mit **Star Trek: Q Continuum** soll im April ein Massively-Multiplayer-Titel herauskommen, an dem Tausende Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Genauer ist noch nicht bekannt, aber Activision arbeitet mit Totally Games zusammen, der Firma, die für die »X-Wing«-Serie verantwortlich ist. Weitere Lizenzspiele mit der Station Deep Space Nine und dem Raumschiff Voyager sollen folgen.

## Bereit für einen Trip?

Eher im Simulationsbereich wird sich das Rennspiel **Road Trip 2000** bewegen. So umfasst die Länge der Rennstrecken bis zu 70 Meilen und auf beiden Seiten der Pisten soll normaler Straßenverkehr stattfinden. Entwickler Wasawatch legt außerdem Wert auf die Texturen, die aus realen Fotografien entstanden sind.



**Auch anderer Verkehr findet sich auf den Straßen. (Road Trip 2000)**

## STRATEGIE DER UNSTERBLICHEN

Timegate Games arbeitet momentan an **Kohan: Immortal Sovereigns**, einem Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel. Die unsterblichen Kohaner haben schon lange ihre Macht



**Wanderung durch das Eis. (Kohan: Immortal Sovereigns)**

verloren und nur durch ihr ewiges Leben bleiben sie vom Untergang verschont. Nun wollen sie jedoch wieder an ihren angestammten Platz zurück.

Bis zu 200 Einheiten pro Spieler und immer neu generierte Karten sollen für bleibende Abwechslung sorgen, Müdigkeit und Moral haben Einfluss auf die Leistungsfähigkeit Ihrer Truppen. Einen Technologie-Baum gibt es genauso wie Ressourcenverwaltung, kleine Unteraufträge verschönern die eigentlichen Missionen.



**Der Fußsoldaten hat hier keine Chance. Kohan: Immortal Sovereigns)**

## ... UND NOCH EIN ONLINE-ROLLENSPIEL

Ein weiterer Internet-Zeitvernichter soll nach Willen des Entwicklers World Fusion das Online-RPG **Atriarch** werden. Tausende Mitspieler werden sich in

den sechs Kontinenten der Welt Atriana treffen. Dieser Planet ist tatsächlich rund, wenn Sie einfach geradeaus gehen, kommen Sie irgendwann wieder am Ausgangspunkt an. Mit Hilfe einiger Strategie-Elemente können Sie beispielsweise ein eigenes Reich aufbauen oder einfach nur einen Markt leiten.

Immer wieder neu auftauchende, ständig anders ablaufende Quests sollen dazu Ihrem virtuellen Da-



**Die Lokai diskutieren in ihrem Amphitheater. (Atriarch)**



**Große Baumeister: eine der Lokai-Städte. (Atriarch)**

sein einen Sinn geben. Sie übernehmen dabei einen Charakter, den Sie aus fünf verschiedenen Spezies, wie etwa die entdeckungswütigen Lokai oder die künstlerischen Eshlar, auswählen können.

# Spiele-News

## KURZ NOTIERT

### ■ Tribes Extreme

wurde von Havas Interactive eingestellt. Kleiner Trost: »Tribes 2« kommt nach wie vor.

■ Blue Byte sieht es ein: Mit der kostenlosen Starhilfe zu »Die Siedler 3« wird es, neben zusätzlichen Mehrspieler-Karten, auch einen regelbaren Schwierigkeitsgrad zur Siedler-III-Missions-CD **Das Geheimnis der Amazonen** geben.

■ Electronic Arts steigt mit dem Kauf von **Kesmai** und einer Kooperation mit AOL ins Online-Spielegeschäft ein.

■ Auf der Jane's-Homepage [www.janes.ea.com](http://www.janes.ea.com) wird ein Zusatz zu **US Air Force** bereit gestellt. Damit lassen sich F-16 in den Farben der »Thunderbirds«-Kunstflugstaffel fliegen. Außerdem gibt es zusätzliche Trainingsmissionen.

■ In Zusammenarbeit mit dem Sender RTL bringt VCC Entertainment eine Skisprung-Simulation unter dem Namen **RTL Skispringen 2000**.

■ **Pizza Connection** wird in sieben Sprachen übersetzt, darunter sogar Plattdeutsch.

## Leser wählen: Spiel des Jahres

In der letzten Ausgabe stellten wir das nach Redaktionsansicht beste »Spiel des Jahres 1999« sowie die Sieger der jeweiligen Einzel-Kategorien vor. Im Zuge dessen fragten wir Sie nach Ihrer Meinung. So haben die Leser von PC Player gewählt:

1. **Age of Empires 2**
2. **Baldur's Gate**
3. **Half-Life (deutsch)**



Ihre Wahl – das Leser-Spiel des Jahres ist: **Age of Empires 2.**

## DAS RECHT DES STÄRKEREN

In ferner Zukunft ist der Mensch Meister der Gen-Technik. Neueste Entwicklung: Der Genohunter. Dieser Supersoldat absorbiert die DNA getöteter Gegner und verfügt ab sofort selbst über deren spezielle Eigenschaften. Und das ist auch gut so, denn in **Evolva** gibt es Außerirdische wie in »Starship Troopers«: Die schießen Eier ins All, welche ganze Planeten befallen. Dort wuchert

diese Lebensform und spuckt jede Menge fieser insektoider Krieger aus, die jegliche Ökosysteme zerstören.

Als Kommandant einer Gruppe von fünf Genohuntern säubern Sie nun Planeten-Abschnitte, bis Sie vor dem ekligen Parasiten selbst stehen und ihn dermaßen zerbröseln, dass nicht einmal die Doppelhelix übrig bleibt. Sie kontrollieren Ihre Männer per Maus und Tastatur aus der Dritten-Person-Perspektive.

Dabei heizen Sie den Horden des Bösen mit Maschinengewehr und Flammenwerfer hoffentlich kräftig ein. Auf Parasiten-Hatz gehen Sie voraussichtlich noch in diesem Frühjahr. (**mash**)



Großen Viechern begegnet man am besten mit großen Kanonen. (**Evolva**)



Die einheimische Fauna und Flora ist recht farbenfroh. (**Evolva**)

### Evolva – Fakten

Hersteller: Computer Artworks/  
Virgin Interactive  
Genre: Action  
Termin: 1. Quartal 2000  
Internet: [www.evolva.com](http://www.evolva.com)

## EINMAL KÖNIG SEIN

Mit **Majesty** beschert uns Hasbro Interactive eine schicke Aufbaustrategie, angesiedelt in einer mittelalterlichen Welt namens Ardania.

Dort kontrollieren Sie Ihre Mannen nicht per Mausklick, sondern indirekt, indem Sie beispielsweise Belohnungen für bestimmte Aktionen aussetzen. All diese Helden kommen übrigens nicht unbedingt sehr gut miteinander aus und bekämpfen sich daher teils gegenseitig – darauf müssen Sie also Rücksicht nehmen.

Vor allem im Multiplayer-Spiel ergeben sich daraus witzige Situationen.

Die Jungs organisieren sich in verschiedenen Gilden, etwa Zwerge, Anhänger eines mysteriösen Kultes, Priesterinnen oder Zauberer. Und um die besten in Ihrem Königreich zu behalten, müssen Sie ihnen immer etwas Interessantes (und hoffentlich lukratives) zu tun geben.

Zweiter essentieller Punkt in Majesty ist die Wirtschaft. Sie können nicht einfach das Palastvermögen verschwenden, sondern sorgen auch dafür, dass das Staatssäckel gefüllt wird, etwa durch moderate Steuern. (**Damian Knaus/mash**)



My Home is my Castle: Hier gründen Sie Ihr Königreich. (**Majesty**)



Allerlei Schergen treiben sich in Ardania herum. (**Majesty**)

### Majesty – Fakten

Hersteller: Cyberlore/Hasbro Interactive  
Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 1. Quartal 2000  
Internet: [www.majestyquest.com](http://www.majestyquest.com)



# Im Feuersturm

Rechtzeitig zum Fest der Liebe trafen neue Bildschirm-Fotos von **Command & Conquer 3: Der Feuersturm** in unserer Redaktion ein. Die wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. (mash)

## C&C 3: Der Feuersturm – Fakten

Hersteller: Westwood/EA

Genre: Echtzeit-Strategie

Termin: 1. Quartal 2000

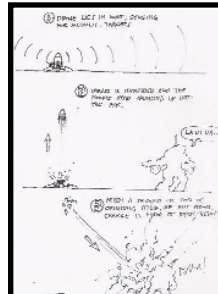
Internet: [www.westwood.com](http://www.westwood.com)



Der Juggernaut-Artilleriewalker ist eine der mächtigsten Einheiten. (C&C 3: Der Feuersturm)

Hier sehen Sie einen der Juggernauts in Aktion. (C&C 3: Der Feuersturm)

Auch die EMP-Werfer stellen eine formidable Waffe dar. (C&C 3: Der Feuersturm)



Diese Skizze zeigt Ihnen die Wirkungsweise der Limpet-Drohne, die sich an metallische Gegenstände anhängt und diese dann behindert. (C&C 3: Der Feuersturm)

# ODDWORLD ENTDECKT 3D

Abe bekommt einen neuen Freund: Munch. Genau wie Abe hat er das Problem, dass er am Anfang der Nahrungskette steht, denn er ist ein Gabbit. Und Gabbits sind bei den

Glukkonen sehr beliebt – als Lungen-Lieferanten. Denn die Glukkonen leiden an Lungenkrebs. Abe rettet ihn vor diesem Schicksal, doch Munch hasst ihn zu Beginn, bis er sämtliche Hintergründe versteht. Im weiteren Spielverlauf von **Oddworld: Abe's Oddysee** werden Sie beide Charaktere kontrollieren.

Das Designer-Team um Lorne Lanning versucht, eine echte Welt zu simulieren. Deren Bewohner haben ein Sozialleben und reagieren auf das Verhalten des Spielers. Neu ist auch das jetzt dreidimensionale Spielareal. Die Programmierer

versprechen, dass Abe, Munch und die anderen Charaktere nicht wie bei anderen Titeln Ewigkeiten zum Aufheben eines Gegenstandes brauchen werden. Die Steuerung soll daher sehr exakt ausfallen.

Das Programm hat einen angedachten Veröffentlichungstermin im Herbst. An alle Konsolenbesitzer: zeitgleich kommt eine Version für die PlayStation 2 (von der übrigens auch die Screenshots stammen), eine Dreamcast- oder PlayStation-Umsetzung ist derzeit nicht geplant. (mash)



Eine der großen Änderungen zu den Vorgängern: Das komplette Spiel ist dreidimensional. (Oddworld: Munch's Oddysee)

## Oddworld: Munch's Oddysee

Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive

Genre: Action-Adventure

Termin: 3. Quartal 2000

Internet: [www.gtgames.com](http://www.gtgames.com)



Gerenderte Zwischensequenzen führen die Story fort. (Oddworld: Munch's Oddysee)

# ROLLENSPIEL-NACHSCHLAG

Auch zu Interplays Rollenspiel-Knüller **Baldur's Gate 2** sind neue Bilder eingetroffen. Hier sehen Sie eine Auswahl von Bildschirm-Fotos zum Nachfolger des Spiels, welches das allgemeine Vertrauen in PC-Rollenspiele wieder herstellte. (mash)

## Baldur's Gate 2: Shadows of the Amn – Fakten

Hersteller: Bioware/Interplay

Genre: Rollenspiel

Termin: September 2000

Internet: [www.interplay.com/bg2](http://www.interplay.com/bg2)



... und mit so etwas bewegen sich die Gith Yanki fort. (Baldur's Gate 2)



Wie im ersten Teil gibt es eine schicke Architektur zu bestaunen. (Baldur's Gate 2)

Uaaah, wer kommt da aus dem Tor? (Baldur's Gate 2)



Polygon-Zauber verschönert Ihre magische Fähigkeiten. (Baldur's Gate 2)



**Spielezenen werden dreidimensional dargestellt. (Football World Manager 2000)**

Ein Haufen Verbesserungen zum Vorgänger erhöhen bei **Football World Manager**

# Team-Management

**2000** Ihre Chancen, erfolgreicher Vereinsvorsitzender zu werden. Mehr Feedback durch 15 Spielcharaktere informieren Sie über aktuelle Entwicklungen des Teams, der Spieler und auch des Managers. Die Anzahl der Länder wurde von 50 auf 70 erhöht,

außerdem sollen die Berechnungen schneller laufen.

Insgesamt umfasst das Programm nun mehr als 29 000 Spieler, die in 1400 Vereinen organisiert sind. Auf dem Weg zum Erfolg müssen Sie sich mit Spielstrategien auf Einzelspieler- wie Team-Level befassen, Trainer und sonstiges Personal engagieren und sich natürlich um den Ausbau des Stadions kümmern. Voraus-

sichtlich zu Jahresbeginn steht das Spiel in den Geschäften. **(mash)**

## Football World Manager 2000 – Fakten

Hersteller: Caffeine Studios/ Ubi Soft  
Genre: Wirtschaftssimulation  
Termin: Januar 2000  
Internet: [www.footballworldmanager.co.uk](http://www.footballworldmanager.co.uk)  
[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

## GIGANTEN UNTER WASSER

Wir haben's doch alle gewusst: In ein paar Jahren schlägt ein fetter Komet auf der Erde ein und verwüstet den ganzen Planeten. Von einigen Überlebenden an Land abgesehen, findet das Weiterleben der menschlichen Spezies unter Wasser statt. Zwei Parteien, die White Sharks und Black Octopi treiben Handel, kämpfen jedoch

auch um die Vorherrschaft, als eine dritte, mysteriöse Macht auftaucht und alles angreift, was in ihre Nähe kommt ...

In **Submarine Titans** sind Unterwasser-Strategen gefragt. Rund 72 Sorten U-Boote und Gebäude können von Ihnen eingesetzt werden, Formationen lassen sich vorgeben und auch selbst entwer-

fen. Technologie dürfen Sie entweder entwickeln oder auch stehlen, außerdem sind abgeschossene Tauchboote gute Rohstoffquellen und lassen sich teils sogar wieder in Stand setzen. Alle

drei oben genannten Parteien stehen zur Wahl, wobei Sie die vorgegebene Künstliche Intelligenz mit ein bisschen Geschick editieren können. **(mash)**



**Action unter Wasser: Kampf-U-Boote greifen an. (Submarine Titans)**

## Submarine Titans – Fakten

Hersteller: Ellipse Studios  
Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 2. Quartal 2000  
Internet: [www.subtitans.com](http://www.subtitans.com)  
[www.ellipsestudios.com](http://www.ellipsestudios.com)

## Ein Käfer kommt selten allein



**Schneller als Herbie: Ein Renn-Käfer. (Beetle Crazy Cup)**

Trotz des Namens **Beetle Crazy Cup** steuern Sie nicht nur VW Käfer, sondern etwa auch Buggys, Monster Trucks, Karmann Ghias und Buggies. Insgesamt 18 verschiedene Fahrzeuge in 45 Variationen aus den 60ern lassen sich über die rund 25 Pisten scheuchen. Fünf unterschiedliche Renn-Modi sorgen für Abwechslung; Sie müssen nicht nur auf Hoch-

geschwindigkeits-Strecken Ihr Können zeigen, sondern auch im Gelände, am Strand, über andere Autos springen oder einfach nur möglichst weit hüpfen – per Nitro-Boost gar kein Problem. Bis zu 12 000 Polygone lassen sich gleichzeitig darstellen, die Entwickler behaupten außerdem, dass jedes sichtbare Objekt gezeichnet wird, es also kein Aufpoppen geben soll. Schon in der nächsten Ausgabe werden wir dies voraussichtlich unter die Lupe nehmen können. **(mash)**

## Beetle Crazy Cup – Fakten

Hersteller: Xpiral/Infogrames  
Genre: Rennspiel  
Termin: Februar 2000  
Internet: [www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)

## PAINTBALL MIT DEN ANIMANIACS

Die beliebten Warner-Cartoons Animaniacs treiben nun auch auf dem PC ihr Unwesen. In **Animaniacs Splatball** spielen Sie als Yakko, Wakko und Dot Paintball gegen drei weitere Teams. Sie müssen dabei Ihren Ballon beschützen und alle

Gegner mit Farbkugeln verschönern. Insgesamt 72 Level stecken in drei sehr großen Spielfeldern, per Netzwerk oder der Internet-Gaming-Zone von Microsoft können sich bis zu sechs Zeichentrick-Freunde gegeneinander einfinden. Das alles soll kindgerecht und völlig gewaltfrei über den heimischen Monitor flimmern. **(mash)**



**Na, wo sind denn die bösen Buben? (Animaniacs Splatball)**

## Animaniacs Splatball – Fakten

Hersteller: Southpeak Interactive/Ubi Soft  
Genre: Action  
Termin: 1. Quartal 2000  
Internet: [www.southpeak.com](http://www.southpeak.com)  
[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

# Southpark-Rüpelei

Niemand darf den Programmierern von Acclaim vorwerfen, dass sie den Geist von South Park bei Ihren Computerspiel-Umsetzungen nicht hundertprozentig treffen. Wird in ihnen doch geflucht und getobt, dass sich die Balken biegen. Und mit »Chef's Luv Shack« (Test auf Seite 118) und der kurz bevorstehenden **South Park Rally** wurde zum Zeichentrick-Flair auch noch ordentlich Spielspaß beigemischt.

Bei der Rallye können Sie

mit bis zu 40 (!) verschiedenen Fahrern, die allesamt der Serie entnommen wurden, auf etlichen Strecken in und um South Park herum fahren. Geplant ist natürlich keine anspruchsvolle Simulation, sondern eine kurzweilige Spielerei. Dennoch ließen sich die eigenartigen Fahrzeuge, die eher Go-Karts als richtigen Autos gleichen, in einer Vorab-Version überraschend gut kontrollieren. Neben den ungewöhnlich welligen Kur-

sen und zahlreichen Bonus-Waffen fielen vor allem die gewohnt rüden Sprüche der Fahrer auf. Viel los ist auch auf den Strecken. Geben Sie deshalb Acht, dass Ihre Jungs nicht unter Planiertrauben, Züge, den Schulbus oder sonstige unangenehme Diversigkeiten geraten. (uh)



**Fast alle Einwohner des Städtchens kommen auch als aktive Rennfahrer vor. (South Park Rally)**

## South Park Rally – Fakten

Hersteller: Acclaim

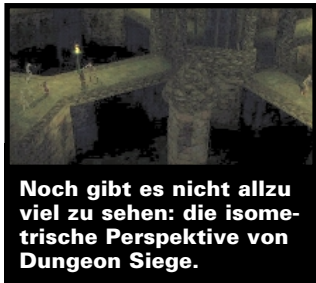
Genre: Rennspiel

Termin: Januar 2000

Internet: [www.acclaim.net](http://www.acclaim.net)

# KEINE HEISSE LUFT

Chris Taylors (»Total Annihilation«) Spielefirma mit dem eigenwilligen Namen Gas Powered Games kündigt ihren ersten Titel an. **Dungeon Siege** erscheint in Kooperation mit Microsoft und wird ein Rollenspiel, das mit Adventure- und Echtzeitstrategie-Elementen kombiniert wird



**Noch gibt es nicht allzu viel zu sehen: die isometrische Perspektive von Dungeon Siege.**

– »Warcraft 3« lässt grüßen. Um eine böse Macht wieder an ihren angestammten Platz (nämlich nicht auf der Welt, auf der Sie sich gerade befinden) zurückzubringen, ziehen Sie los und suchen sich ein paar Kampfgefährten, was aber kein Muss ist. Ihre Reise führt Sie jedenfalls außer durch eine Oberwelt auch in die namensgebenden Gewölbe. (mash)

## Dungeon Siege – Fakten

Hersteller: Gas Powered Games/Microsoft

Genre: Strategie-RPG

Termin: 4. Quartal 2000

Internet: [www.gaspoweredgames.com](http://www.gaspoweredgames.com)

# Ubi Softs Theokratie



**Echte Massenschlachten sind möglich. (Theocracy)**

Nach der Übernahme von Interactive Magics Brettspiel-Titeln durch Ubi Soft, standen lange keine Veröffentlichungstermine fest. Nun soll mit **Theocracy** im Februar der Anfang gemacht werden.

Sie versuchen hier, Zentralamerika zu erobern. Etwas

dagegen haben andere Aztekenstämme sowie die spanischen Eroberer, die erst später ins Spiel kommen. 42 verschiedene Provinzen müssen durch das taktisch geschickte Einsetzen von Truppen, Magie und Diplomatie unter Ihre Kontrolle gebracht werden. Drei verschiedene Ansichten sorgen dabei für Übersicht. Außer für Windows erscheint das Programm auch für das Linux-Betriebssystem. (mash)

## Theocracy – Fakten

Hersteller: Philos Laboratories/Ubi Soft

Genre: Echtzeit-Strategie

Termin: Februar 2000

Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

# ROLLENSPIEL MIT DYNAMIK

In wenigen Monaten soll Ubi Softs Rollenspiel **Arcatera** erscheinen. In einer Gruppe



**Zivildienst ist out: Dieses Stadttor ist streng bewacht. (Arcatera)**

von bis zu vier Mitgliedern erforschen Sie eine mittelalterliche Welt mit über 100 vorgeordneten Schauplätzen. Leblos geht es dort nicht gerade zu. Überall treffen Sie auf zahlreiche NPCs, die ihrem Tagewerk nachgehen und auch eigene Ziele verfolgen. Je nach Fähigkeiten Ihrer Truppe und zufällig stattfindenden Ereignissen ändert sich

der Lösungsverlauf. Sogar nach dem Laden eines alten Spielstandes kann der spätere Verlauf von Arcatera andere Formen annehmen. Obwohl die Aufmachung optisch eher an ein klassisches Adventure erinnert, versprechen die Entwickler (vom deutschen Programmiererteam Westka Entertainment) den Tiefgang eines Rollenspiels, was sich in einem ausgefeilten Kampfsystem und vielen Zaubersprüchen bemerkbar machen soll. (Damian Knaus/mash)



**Prost! Die gemütliche Kneipe lädt zu einem Pauschen ein. (Arcatera)**

## Arcatera – Fakten

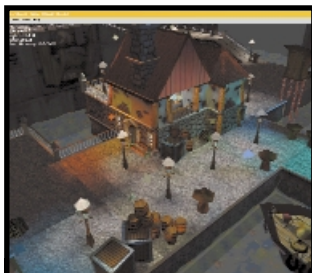
Hersteller: Westka Entertainment/Ubi Soft

Genre: Rollenspiel

Termin: 1. Quartal 2000

Internet: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

# KLEINE GANGSTER, GROSSE FISCHZÜGE



**Im Hafen finden Sie ebenfalls lohnende Ziele. (Der Clou! 2)**

Die schönste Art, sich illegal zu bereichern, ist nach wie vor ein wohlgeplanter Einbruch – das denkt zumindest der österreichische Entwickler Neo, dessen **Der Clou! 2 – City of Darkness** im Frühjahr dieses Jahres in die Geschäfte kommen soll.

Das Programm simuliert dabei eine komplette Welt beziehungsweise eine ganze Stadt. Alle Bewohner gehen ihrem Tagesgeschäft nach, es gibt einen Tag- und Nachtzyklus. Öffentliche Verkehrsmittel wie der Zeppelin (!) lassen sich genauso benutzen wie Autos, die sich sogar an Verkehrsregeln halten und im Zweifelsfall von der Polizei korrekt verwahrt werden.

Grafisch erinnert das Spiel übrigens an einen Mix aus den Fil-



**Ihr digitales Alter Ego. (Der Clou! 2)**

men »Dick Tracy« und »Dark City«. Je nach Rechenkraft Ihres Computers wählen Sie eine andere Kamera-Perspektive, sogar die speziellen Fähigkeiten von GeForce-Karten sollen unterstützt werden.

Ihre Aufgabe ist es natürlich, sich zum bekanntesten Gauner der Stadt aufzuschwingen. Das erreichen Sie durch möglichst komplizierte, lukrative und gleichzeitig stilvolle Einbrüche, die nicht unbedingt im Stile von »Killing Zoe« ablaufen.

Das Spiel ist nicht-linear, Sie können also gleich versuchen, in die Villa eines reichen Protzes einzudringen. Zum Erlernen der notwendigen Fertigkeiten sollten Sie es jedoch erst mit einer Würstchenbude versuchen und sich dann steigern. Generell lässt sich jedes Haus betreten, jeder Raum ist mit Möbeln eingerichtet, die Sie alle manipulieren dürfen.

Je nach Finanzlage und Ruf engagieren Sie entsprechende Spezialisten, etwa um Alarmanlagen auszuscha-

Auch Hin- und Rückfahrt zum Ort des Verbrechens sollten

in die Planung miteinbezogen werden. Wer also schon immer mal straflos »einstiegen« wollte, sollte bis zum März warten. (mash)

## **Der Clou! 2 – Fakten**

Hersteller: Neo/THQ

Genre: Simulation

Termin: 1. Quartal 2000

Internet:  
[www.neo.at](http://www.neo.at)



**Mit den Bewohnern der Stadt können Sie direkt interagieren. (Der Clou! 2)**

# Hardware-News

**Satte 800 MHz mit Intels neuestem Pentium III – Webseiten per Knopfdruck? – Sprachübertragung in jedem Spiel?**

## Intel versus AMD

■ Und der Kampf geht weiter! Demnächst sind in größeren Stückzahlen der Pentium III mit 750 (100 MHz Frontside-Bus) und die beiden mit 800-MHz getakteten Modelle verfügbar. Die 800-MHz-Variante ist auch als Pentium III B erhältlich, welche einen Frontside Bus (FSB) von 133 MHz besitzt. Neu an den Coppermine-Prozessoren ist die Fertigung im 0.18 Mikrometer-Prozess (Achtung: Dafür ist ein Mainboard notwendig, das eine Core-Spannung von 1,6 Volt bietet.) AMD lässt sich da nicht lumpen und zaubert einen weiteren Trumpf aus dem Ärmel: den Athlon mit 900 MHz, der im 0.18 Mikrometer-Prozess in Dresden entsteht.



Die 1GHz-Schallmauer ist Mitte nächsten Jahres durchbrochen.

## DIRECTX 8.0



**Kaum ist die neueste DirectX-Version 7.0a draußen, wird schon der Nachfolger 8.0 angekündigt.**

■ Seit Mitte Dezember ist die neueste DirectX-Version 7.0 erhältlich. Mit dem Consumer-Windows namens Windows Millennium hat Microsoft dann vor, die neueste **DirectX-8.0**-Variante zu verbinden. Daran wurde in letzter Zeit eifrig gewerkelt. Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, werden bereits erste Beta-Versionen von Windows Millennium an Tester ausgeliefert sein. Windows 2000, der Nachfolger zu Windows NT4.0, enthält in der fertigen Fassung noch DirectX 7.0.

## BLITZSCHNELL ZUR URL

■ Für Internet-Einsteiger entwickelte die Firma PlanetPortal.com eine Tastatur mit 43 Tasten. Angegeschlossen wird das Keyboard an einen freien USB-Port, worauf Sie in der Lage sind, beinahe allen Tasten eine Webseite zuzuordnen. Mit besonderen Magnetkarten, die in Zukunft zu Werbezwecken angedreht werden, stehen drei der 43 Tasten dann für besondere URLs zur Verfügung. Erster Partner von PlanetPortal.com ist die Telekom, welche die Fernsteuerungen an alle T-Online-Kunden verteilen möchte.



Webseiten per Tastendruck dank eGopad.

## AUFGEZAUGT UND EINVERLEIBT

■ Der Hardwarezubehör-Riese »S3« (Savage 2000), welcher unlängst »Diamond Multimedia« (Rio Player, Viper 2) aufkaufte, holte zum nächsten Schlag aus. Nun gehört der Grafikkartenhersteller »Number Nine« (Ticket 2 Ride, Imagine 128 Series 2) zu S3. Hauptsächlich wurde S3 aufgekauft, weil einige sehr gute Entwickler dort gearbeitet haben, die angeblich unter Mismanagement litten. Bisher belieferte Number Nine den Giganten IBM mit Savage-4 Grafikchips. Bleibt zu hoffen, daß S3 die bisherige Produktpalette weiterführt.



Nein, nein, das ist keine neue Space-Quest-Episode.

## DER TELEFONMANN

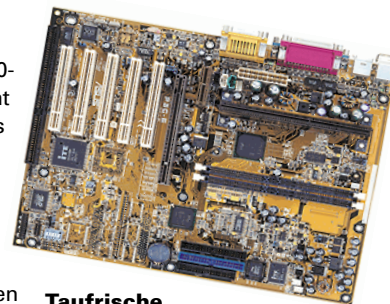
■ Auf der Internetseite **www.rogerwilco.com** schlummert ein für Spieler sehr nützliches Programm. Bietet es doch die Möglichkeit, per Internet mit Freunden zu kommunizieren. Alles, was neben dem Programm zusätzlich notwendig ist, sind eine Vollduplex-Soundkarte und ein Mikrofon. Anschließend wird durch Anwählen der IP-Adresse des Gesprächspartners die Verbindung aufgebaut und die Plapperei beginnt. Gerade in Mehrspieler-Gefechten ist eine Unterhaltung per Sprache weitaus angenehmer, als sich via Tastatur abzumühen. Aber erst mit einem 56K-Modem steht auch genügend Bandbreite für die zu übermittelnden Daten zur Verfügung. Mittlerweile sind die Probleme mit DirectX 7 durch einen Patch behoben worden.

## DDR-SD-RAM

■ Der Chipsatz-Hersteller Micron arbeitet derzeit an einem Speicherkonzept, das den (teuren) RD-RAM-Bausteinen Konkurrenz machen soll. Die so genannten **DDR-SD-RAMs** sind zu vergleichen mit den GeForce DDR-RAM-Bausteinen und lassen eine Verdopplung der Information bei gleich bleibender Taktfrequenz zu. In der Mitte des nächsten Jahres tauchen dann erste Mainboards mit dem so genannten **Samurai-DDR**-Chipsatz auf.

## Erste i820-Hauptplatinen

■ Die Auslieferung erster Mainboard-Modelle mit dem i820-Chipsatz (trug vormals den Spitznamen »Camino«) hat begonnen. Der taiwanische Hersteller ASUS bietet als einer der ersten die Hauptplatinen an, welche Intels neuesten Chipsatz tragen. Das **P3C-E-Mainboard** unterstützt die typischen Camino-Eigenschaften, wie z.B. die neuartigen Speichermodule RD-RAM (2 RIMM Sockel für bis zu PC800 MHz) und hat einen Steckplatz für AGP 4X Pro. Das Board kommt ohne Jumper daher – derartige Einstellungen sind im System-Bios manipulierbar. Weitere Eigenschaften: 133 MHz FSB, UDMA/66, 5 x PCI und 1 x ISA-Slot.



Taufrische Pentium-3-Mainboards mit RD-RAM-Sockel.

# SURFBRETT

## Das Internet hilft: Welche Pizza schmeckt am besten? Wo gibt es alte Amiga-Spiele? Und wie räche ich mich bei E-Mail-Terror?

### Mamma mia!

Wenn der Redaktionsschluss näher rückt, reduziert sich das Privatleben eines Redakteurs auf zwei Dinge: Essen und Schlafen. Aus Diskretionsgründen können wir Ihnen über den zweiten Punkt leider nichts verraten, dafür umso mehr über den ersten. Dosenravioli, trockene



**Pizza, Pizza: Die Pizzatest-Seite fahndet nach den besten Stücken**

ne Semmeln und unseren Haus-Chinesen können wir irgendwann auch nicht mehr sehen. Dafür freuen wir uns immer wieder wie kleine Kinder, wenn ein Kollege »Pizza!« in die Runde ruft. Doch mitten in der Nacht liefert selbst der beste Kurier nichts mehr: Die Stunde der Tiefkühl-Pizza hat geschlagen. Und selbst Thomas Werner, Traumberuf Lebensmitteltester, kennt heutzutage nicht mehr jede einzelne Scheibe. Welche Freude, als wir den Link [www.pizzatest.de](http://www.pizzatest.de) entdeckten. Dort stehen sage und schreibe 460 Tests zu 184 Pizzen, darunter Redaktions-Favoriten wie Tomate und Mozzarella von Alberto. Mehrere Test-Esser geben ihre Meinung kund und klopfen die Speisen auf Geruch, Boden/Rand, Belag/Optik und natürlich

den Geschmack ab. Ein »Optimizer« sucht nach Ihren Preis- und Belagsvorgaben die Testsieger, und wenn Geschichte Ihr Lieblingsfach war: In der gleichnamigen Online-Rubrik erfahren Sie alles über die Vergangenheit der Pizza und ihres engen Verwandten, dem Gefrierschrank. Wir wünschen guten Appetit!

### Rache!

Ein kurzer Hinweis zum Schluss: Nerven Sie auch dauernd Müll-Mails mit angeblichen Virenwarnungen, sagenhaften Verdienstmöglichkeiten oder sonstigem, frei erfundenen Schwachsinn? Zieren Sie sich nicht: Mit [www.schlaegerei.de](http://www.schlaegerei.de) lassen Sie Ihren Rachegehlüsten freien Lauf. Postwendend bekommt der arme Sünder eine E-Mail, die ihn beispielsweise zu zwei Stunden Teletubbies oder einer in 10-MByte-Häppchen partitionierter Festplatte verdonnert. Danke an Philipp Winterberg für diesen Tipp.

### Dunkle Rhythmen

Erinnern Sie sich an »Shadow Man«? Das düstere Action-Adventure (Test in Ausgabe 10/99) begeisterte uns seinerzeit nicht nur durch seine düstere Grafik, sondern auch durch die nicht minder unheimlichen Klänge. Was nur wenige wissen: Die Titelmelodie stammt aus Deutschland, genauer vom Szene-Musiker Andreas »melcom« Urban. Auf seiner Homepage [www.divinecreation.net/melcom](http://www.divinecreation.net/melcom) warten jede Menge ähnlich düsterer Stücke im MP3-Format auf willige Herunterlader. Dauern Ihnen die Downloads zu lange, bestellen Sie sich einfach eine der



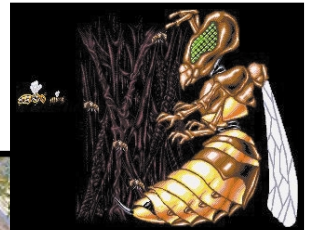
THE DARK TROOPER  
Symphony 4

**Jagged und die Dark Trooper Symphony 4 – Soundtracks für das neue Jahrtausend.**

zahlreichen CDs, die jeweils sehr faire 13 Märker plus 3 Mark Porto kosten. Eine Hörprobe finden Sie auf der A-CD dieser PC Player im Verzeichnis/Data/Service.

### Die Freundin lebt

Jürgen Bobic hat ein Herz für alte Spiele. Ihm hat es der Amiga angetan, der bis Anfang der Neunziger dem PC durch seine Sound- und Grafikfähigkeiten überlegen war ... bis die ersten VGA- und Soundblaster-Karten erschienen. In-



**Das waren noch Zeiten – Amiga-Klassiker wie Ambermoon und Apidya gibt's legal im Internet.**

zwischen existieren sogar Emulatoren, mit denen ein PC meint, ein Amiga zu sein – der Kreis schließt sich. Und hier kommt Jürgen ins Spiel: In mühevoller Kleinarbeit schreibt er Briefe und E-Mails an über 30 Spielehersteller, die für damalige Hits wie »Jaguar XJ220« oder die »Lotus«-Rennspiel-Serie verantwortlich waren. Nicht einfach, denn teilweise gibt es die Firmen gar nicht mehr. Doch umso größer die Freude, dass bis heute rund 250 Genehmigungen eintrudelten, die ihm erlaubten, den Programmcode auf seiner Retro-Homepage »Back to the Roots« ([back2roots.emuunlim.com](http://back2roots.emuunlim.com)) bereitzustellen. Darunter befinden sich Firmengrößen wie Sierra oder Core Design. Wir empfehlen Ihnen dringend einen Besuch dieser Seite. Natürlich auch dann, wenn Sie mit einem PC ins Spielgeschehen eingestiegen sind – über die Wurzeln der Branche kann man gar nicht genug wissen. Ach ja, die nowendigen Emulatoren finden Sie natürlich auch auf Jürgens Seiten. (ra)

# PCPLAYER GRUFT



**Es stand in PC Player 2/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.**

## Doppelt hält besser

Gleich zwei Origin-Spiele schafften es vor fünf Jahren auf unser Titelbild: das mit Spannung erwartete **Wing Commander 3** und die Weltkriegs-Schmonzette **Wings of Glory**.

Chris Roberts zitierte für teures Geld Filmstars und Sternchen wie Mark Hamill oder Ginger Lynn Allen vor die Kamera und ließ erstmals Muppets, pardon, Menschen in Kilrathi-Kostümen, auf die Menschheit los.

Deutlich flauer der zweite Aufguss des erfolgreichen »Strike Commander«. Selbst Vorgänger »Pacific Strike« war spannender als Wings of Glory (69 Punkte) mit seinem lustlosen Erster-Weltkrieg-Szenario und dem mangelhaften Flugmodell. Immerhin lief Wings of Glory auch auf langsameren Rechnern – beim 3D-unbeschleunigten Wing Commander 3 schauten alle jene in die Röhre, die keine »High-End-Maschine« à la Pentium/90 besaßen: Die hohe Auflösung von 640 mal 480 Punkten ruckelte zum Steinerweichen.

## Fünf, setzen!

Die Top-5-Tests vor fünf Jahren:

System Shock Enhanced	91 Punkte
Wing Commander 3	89
Panzer General CD	81
(mit neuem Handbuch)	
Cyberia	79
King's Quest 7	76



**System Shock Enhanced**

## Wussten Sie, dass ...

■ vor fünf Jahren der **Stanglnator** geboren wurde? Im Trash-Shooter »Virtuoso« schwang ein blond gelockter Musiker (Florian Stangl: »lange Haare, kurzer Verstand«) Gitarre und Knarre gegen allerlei Gesocks. Schon bald sollte Florian ähnliches in den Multimedia-Leserbriefen machen.



**Virtuoso: Rauer Rocker rasiert rebellische Racker.**

■ vor fünf Jahren die erfolglose 3DO-Konsole von Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins den Sprung in den PC versuchte? Mit Creatives **3DO Blaster** verstand ein PC mit einem Schlag Spiele für die CD-only-Maschine. Problem: Es gab kaum welche – Ruhe in Frieden. **(ra)**



# Mike Wilson

**Willkommen bei einer neuen Rubrik, in der wir allmonatlich verdiente Recken der Spieleszene mit mehr oder weniger ernst gemeinten Fragen bombardieren. In der ersten Runde treffen wir auf den ehemaligen »Businessmann« von id Software und Ion Storm.**

## Wer zum Teufel bist Du?

Du meinst: Wie wurde ich zum Teufel? Ganz einfach: Man wird als Engel ein bisschen arrogant und dann aus dem Himmel gestoßen. Hast Du alles schon mal gesehen. Ich bekomme nur mehr Platz in diesen Magazinen.

## Was war das erste Spiel, das Du jemals gespielt hast?

»Blue Meanies from Outer Space« auf Commodore VC 20. Ein wahres Kleinod: »I«- oder »\*«-Zeichen fallen auf die eigene Stellung herab und man muss sie mit der »S«-Taste abknallen.

## Wie bist Du in der Spieleszene gelandet?

Ich hatte das Glück, ein enger Freund von Adrian Carmack zu sein und war Augenzeuge, als er zufällig einen Job bei der Shareware-Firma Softdisk ergatterte – als Design-Praktikant für fünf Dollar die Stunde. Ich durfte miterleben, wie sich ein Haufen von Typen, die nachts in ihrer Unterwäsche D&D-Rollenspiele spielten, zu den Entwicklern von »Commander Keen« mauserten und später id Software gründeten.

## Was war das schlechteste Spiel, an dem Du jemals beteiligt warst?

Ich war bei Ion Storm, wo »Dominion: Storm over Gift 3« entwickelt wurde – also wäre es das.

## Was spielst Du im Moment?

Zusammen mit meiner Tochter den Wrestling-Spaß »WCW vs. NWO«. Ich bin der TV-Champion, wie Du weißt.

## Was ist das beste Spiel, das Du zuletzt gespielt hast?

»Darkstone«. Klar, ist einer von unseren



Titeln, aber ich war ein großer »Diablo«-Fan, und das ist seit Diablo das erste tolle Action-Rollenspiel.

## Und das schlechteste?

»South Park«.

## Wann hat Dich ein Spiel zum letzten Mal an die Grenze des Wahnsinns getrieben?

»Daikatana«, 365 Tage in 1997.

## Fünf Wörter, die G.o.D. beschreiben?

Uneigennützig, opportunistisch, demokratisch, schlank, Spaßig.

## Worüber beschwerst Du Dich in Hotels am meisten?

Handtücher, die nicht auf einer Stange hängen, sondern im Stapel liegen. Miese Duschen. Der Rest ist egal – Hauptsache, es gibt Spectravision-Filme, die für Erwachsene.

## »Ich will ein paar richtig gute Sex-Spiele. Unterhaltung für Erwachsene.«

## Was war der glorreichste Moment der Spielegeschichte?

Der Internet-Upload der Doom-Shareware. Oder der Tag, an dem ich meinen Bruder in »Pong« fertig gemacht habe, 1975 oder so.

## Bist Du jemals verhaftet worden?

Kann mich im Moment nicht dran erinnern.

## Gewalt in Spielen: berechnete Sorge oder Medienhysterie?

Definitiv Medienhysterie. Es ist nicht meine Sache, philosophisch zu werden und zu diskutieren, warum unsere Gesellschaft Gewalt als Unterhaltungsform akzeptiert.

## Hat Dich ein Ego-Shooter jemals dazu gebracht, jemanden töten zu wollen?

Nun, als ich bei einem id-Deathmatch ständig verloren haben, wollte ich schon ein oder zwei Personen aus dem Verkehr ziehen. Andererseits: Beim Tennis geht es mir genauso.

## Was hast Du im Moment in Deinen Hosentaschen?

Mein Handy, meine Brieftasche, ein Haarband und 77 Cents.

## Was ist Deine schlechteste Charaktereigenschaft?

Ich schweife in Gedanken ab, wenn andere reden. Ich bin nicht immer der beste Zuhörer. Oh, und manche fühlen sich durch meinen perfekten Körper verunsichert.

## Welche Musik soll bei Deiner Beerdigung gespielt werden?

Ein Rolling-Stones-Medley.

## Welche Art von Spielen wünscht Du Dir?

Ich will ein paar richtig gute Sex-Spiele. Unterhaltung für Erwachsene ist bisher noch nicht erfolgreich ins Spielegeschehen vorgestoßen.

## Jetzt wo unser Gespräch zu Ende ist – was wirst Du tun?

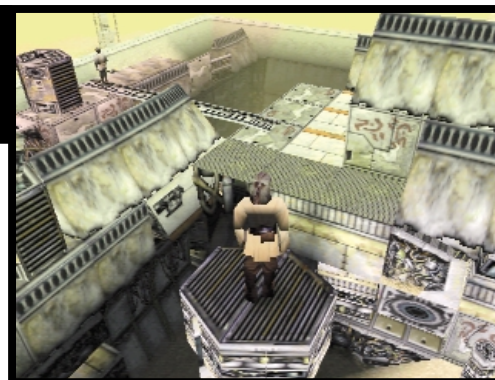
Zu meiner Familie nach Hause düsen – Zeit fürs Abendessen.



# NACH SPIEL

**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Daher erteilen wir auf dieser Seite mal das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller bzw. -vertreiber.**

## STAR WARS EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG



### Kurzbeschreibung

In »Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung« steuern Sie vier verschiedene Figuren (vor allem Obi Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn) aus dem gleichnamigen Kinofilm. In typischer Action-Manier kämpfen Sie mit Laserschwert oder anderen Waffen gegen Heerscharen von

Droiden oder sonstiges Unge-  
tüm. Sporadisch darf man auch  
mal ein Gespräch führen,  
ansonsten sind die Adventure-  
Elemente aber unterrepräsentiert.  
Das Spiel orientiert sich in  
den einzelnen Kapiteln  
sehr stark an der  
Filmvorlage.

### Tester-Meinung

Roland reagierte unmutig: Aus der spannenden Filmvorlage wurde eine große Hüpf- und Schieß-Organie, auch die unschöne, kantige Grafik und die primitiven Dialoge waren für ihn Anlass zur Frustration. Einzig und allein die Filmmusik und die netten Zwischensequenzen erinnerten ihn überhaupt daran, dass dieses Spiel von der großen Firma LucasArts kommt. Jochen war gleich

völlig ver-  
nichtet:  
Trotz aller  
Vorfreude  
konnte er  
hinter dem  
plakativen  
Namen nur  
armselige  
Puzzles und  
langweilige  
Action-Einlagen  
erspähen.



### Händler

David Fioretti vom Spielfachgeschäft »PC Fun« erinnert sich noch recht deutlich, dass die dunkle Bedrohung nur mittelmäßig abverkauft wurde.

Etliche Star-Wars-Jünger schlichen zwar wochenlang durchs Geschäft, bewunderten die Packung und kauften das Spiel dann nach dem obligatorischen Kinobesuch. Aber vor allem im Vergleich mit alten

**War im Spiel  
relativ macht-  
los: Qui-Gon  
Jinn.**



**Nervte etwas: Jar Jar Binks.**

LucasArts-Titeln wie »Indy 4« oder »Rebel Assault« war der Absatz enttäuschend. Die Käufer kamen aus allen Schichten, es waren aber auffällig viele 14- bis 20-jährige unter ihnen. Immerhin war das Programm so gut wie bugfrei, ein einziger Patch änderte nur minimale Kleinigkeiten.

### Leser

Den Star-Wars-Kult in Ehren – unsere Leser waren nicht beeindruckt. Nils Jonathan Stelz (Hungen) meinte: »Ich hasse Programme, die den Zusatz »Spiel zum Film« im Titel tragen. Husch-husch dahinprogrammiert, auf den Massengeschmack ausgelegt und schnell durchgespielt. Da gebe ich mein Geld lieber für was Sinnvolles aus.« Udo Flaskamp (E-Mail) schrieb: »Ich habe langsam den Verdacht, dass ich (35) aus der Zielgruppe von LucasArts heraus-  
tere. Vieles, was in

letzter Zeit von dort kommt, ist mir so ein bisschen dümmlich-albern geraten.« Und Johannes Weber Borgholz (Höxter) merkte an: »Ich habe mir das Spiel geholt, ohne Euren Test abzuwarten und mir lange eingeredet, dass es einfach großartig sein muss. Doch dann diese hässliche Grafik, die miese Steuerung und diese Langeweile. Gott sei Dank konnte ich es nach etwas suche an einen fanatischen Fan loswerden.«

### Leser-Charts:

**Unsere Leser folgten in ihrer Meinung unserem Test: Die dunkle Bedrohung tauchte nie unter den 30 beliebtesten Spielen auf.**

### Hersteller

Public-Relations-Manager Rainer Galuschka von THQ ist mit dem Verkauf des Programms unter Berücksichtigung der mittelmäßigen Wertungen zufrieden, immerhin kam der Titel auf circa 70 000 Einheiten. Dass das Spiel nicht berauschend war, gibt er zu. Dies liegt seiner Meinung nach vor allem am zu knappen Zeitplan, musste das Spiel doch unbedingt zum amerikanischen Kinostart fertig sein. Für die Zukunft hofft Galuschka auf ein Unterbleiben derartiger Marketing-Experimente, um den nach wie vor exzellenten Ruf von LucasArts nicht zu gefährden. Schließlich zähle vor allem die Produktqualität und nicht der große Name. (uh)



### Chart-Erfolge:

**Typisch: Mit dem Beginn des Kinostarts in Deutschland erlebte das Spiel einen regelrechten, wenn auch kurzfristigen Boom.**

Mai 1999	Platz <b>12</b>
Juni 1999	Platz <b>14</b>
Juli 1999	Platz <b>17</b>
August 1999	Platz <b>3</b>
September 1999	Platz <b>11</b>
Oktober 1999	Platz <b>24</b>
November 1999	Platz <b>39</b>

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
Hersteller: LucasArts/THQ  
Genre: Action-Adventure  
Test in Ausgabe: 8/99  
**SPIELSPASS 55**



# Bugreport

**Das lukrative Weihnachtsgeschäft wollten sich die meisten Hersteller natürlich nicht entgehen lassen - und da eine intensive Qualitätskontrolle Zeit kostet, sparten sich einige Firmen eben diese.**

## ULTIMA 9 - ASCENSION

War nach so langer Wartezeit die überstürzte Veröffentlichung wirklich nötig? Ein Spiel wie »Ultima 9« hätte sich doch auch nach Weihnachten noch glänzend verkauft. Die längsten Gesichter machen vermutlich Spieler mit Direct3D-Grafikkarten. Ursprünglich entwickelten die Programmierer die Grafik-Engine für 3Dfx-Karten und bauten Hals über Kopf die Direct3D-Unterstützung ein. Mit zweifelhaftem Erfolg: Nun staunen die bis dato stolzen Besitzer beispielsweise einer sonst flotten TNT2-Karte über die magere Bildwiederholrate – und das bei den ohnehin schon gewaltig hohen Hardware-Anforderungen. Allerlei Ekel erregende Monster bevölkern Britannia und machen unserem Helden das Leben schwer. Sollten sie zumindest. Doch dank der zahlreichen Fehler im Programmcode wirken viele Gegner wie Mitglieder einer Friedensbewegung. Die Kreaturen erfreuen sich lieber an der Schönheit der Natur, dem Duft der Blumen und lassen sich von kampflustigen Avataren widerstandslos verkloppen. Sollte wieder erwarten dennoch mal ein Monster etwas sauer werden, öffnet der Held von heute einfach sein Inventar und schon befindet sich jedes Geschöpf wieder auf Teletubby-Niveau: winke, winke Avatar ... au, autsch, ah.

Ein Patch auf die Version 1.05 ist zwar verfügbar und die Readme-Datei verkündet stolz die Lösung dieser und vieler anderer Probleme. Doch das trifft nur bedingt zu und auch die Performance bessert sich nur geringfügig. Wackere Avatare sollten daher regelmäßig die Origin-Website ([www.ultima9.com](http://www.ultima9.com)) nach neuen Patches abgrasen. Die Fülle von Fehlern veranlasste Electronic Arts kurzfristig, die Auslieferung der deutschen Version zu verschieben. Neben dem aktuellen Patch wird dann außerdem ein demnächst erscheinendes Update integriert sein.

[www.ultima9.com](http://www.ultima9.com) (und auf CD-A)

## FREESPACE 2

Spieler der US-Version kämpften bisher mit Schwierigkeiten im Spielablauf und der CD-Abfrage. Interplay spendierte seinem Weltraumschlacht-Spektakel aber



**Verschwundene Körperteile sind in Ultima 9 noch eines der kleinsten Probleme.**

eine komfortable Update-Funktion. Im Hauptmenü des Programms einfach den Update-Button anklicken und über den Volition-Server wird das Spiel auf Version 1.2 gepatcht. Wer übrigens die deutschsprachige Version sein Eigen nennt, darf sich freuen. Die aktuelle Version ist dort bereits enthalten.

[www.freespace2.com](http://www.freespace2.com)

## EASTERN FRONT 2

Phantom Installation nennt Talon Soft den Fehler in »Eastern Front 2«. Dieser mystisch getaufte Bug löscht bei der Second Edition



**Installation mit Hindernissen: Eastern Front 2.**

von Windows 98 das gerade eben installierte Programm in Sekundenschnelle. Beheben lässt sich der Fehler wie folgt: Bei der Aufforderung zur Registrierung, einfach den Computer kurz ausschalten. Nach dem Neustart über das Startmenü die Registrierung durchführen. Von dem Problem sind übrigens auch die Programme »West Front« samt Erweiterung sowie die »Operational Art of War«-Serie (beide ebenfalls von Talonsoft) betroffen.

[www.talonsoft.com](http://www.talonsoft.com)

## DIE SIEDLER 3 - DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Die drei männlichen Völker in Blue Bytes Strategie-Hit freuten sich nicht schlecht über den femininen Zuwachs. Wer gern mit den Damen spielt, musste sich allerdings mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad herumschlagen. Die männlichen Gegner – nicht gerade Gentlemen – nutzten die Schwäche des schönen Geschlechts und triumphierten meist über die Frauen. Der aktuelle Patch Version 1.54 bietet nun einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad – auch für die alten Völker.

[www.siedler3.de](http://www.siedler3.de) (und auf CD-A)  
(Damian Knaus/mash)

# Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

## PCPLAYER LESER TOP 20

<b>1</b>	(15)	<b>Age of Empires 2</b> Microsoft
<b>2</b>	(2)	<b>Half-Life (deutsch)</b> Sierra/Havas Interactive
<b>3</b>	(1)	<b>Command &amp; Conquer 3</b> Westwood/Electronic Arts
<b>4</b>	(5)	<b>Baldur's Gate</b> Interplay/Virgin Interactive
<b>5</b>	(3)	<b>Need for Speed 4</b> Electronic Arts
<b>6</b>	(22)	<b>System Shock 2</b> Looking Glass/Electronic Arts
<b>7</b>	(21)	<b>Unreal</b> Epic Megagames/GT Interactive
<b>8</b>	(4)	<b>Rollercoaster Tycoon</b> Microprose/Hasbro Interactive
<b>9</b>	(13)	<b>Diablo</b> Sierra/Havas Interactive
<b>10</b>	<b>NEU</b>	<b>Grand Theft Auto 2</b> Rockstar/Take 2
<b>11</b>	(18)	<b>Jagged Alliance 2</b> Topware
<b>12</b>	(9)	<b>Driver</b> Reflections/GT Interactive
<b>13</b>	(7)	<b>Age of Empires</b> Microsoft
<b>14</b>	(8)	<b>Starcraft</b> Blizzard/Havas Interactive
<b>15</b>	<b>NEU</b>	<b>Homeworld</b> Relic/Havas Interactive
<b>16</b>	(25)	<b>Anno 1602</b> Sunflowers
<b>17</b>	<b>NEU</b>	<b>FIFA 2000</b> EA Sports
<b>18</b>	<b>NEU</b>	<b>Earth 2150</b> Topware
<b>19</b>	(28)	<b>Drakan</b> Psygnosis/GT Interactive
<b>20</b>	(19)	<b>Heroes of Might &amp; Magic 3</b> 3DO/Ubi Soft

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player.  
Erhebungszeitraum November 1999

## VERKAUFS-CHARTS

<b>1</b>	(1)	<b>Age of Empires 2</b> Microsoft
<b>2</b>	<b>NEU</b>	<b>FIFA 2000</b> EA Sports
<b>3</b>	<b>NEU</b>	<b>Indiana Jones und der Turm von Babel</b> LucasArts/THQ
<b>4</b>	<b>NEU</b>	<b>Pharao</b> Impressions/Havas Interactive
<b>5</b>	<b>NEU</b>	<b>Delta Force 2</b> Novalogic
<b>6</b>	<b>NEU</b>	<b>Unreal Tournament</b> Epic Megagames/GT Interactive
<b>7</b>	(10)	<b>Autobahn Raser 2</b> Davilex/Koch Media
<b>8</b>	(4)	<b>Anno 1602 - Königsedition</b> Sunflowers
<b>9</b>	<b>NEU</b>	<b>Theme Park World</b> Bullfrog/Electronic Arts
<b>10</b>	<b>NEU</b>	<b>Bundesliga 2000 - Der Fussballmanager</b> EA Sports
<b>11</b>	(2)	<b>Grand Theft Auto 2</b> Rockstar/Take 2
<b>12</b>	<b>NEU</b>	<b>Nocturne</b> Take 2
<b>13</b>	(6)	<b>Command &amp; Conquer 3</b> Westwood/Electronic Arts
<b>14</b>	(7)	<b>Catan: Die erste Insel</b> Funatics/Ravensburger
<b>15</b>	<b>NEU</b>	<b>Tarzan Actionspiel</b> Disney Interactive
<b>16</b>	<b>NEU</b>	<b>Flight Simulator 2000 Professional Edition</b> Microsoft
<b>17</b>	(9)	<b>Rainbow Six: Rogue Spear</b> Red Storm/Take 2
<b>18</b>	<b>NEU</b>	<b>Rayman 2</b> Ubi Soft
<b>19</b>	(5)	<b>Kicker Der Fussballmanager</b> Heart-Line
<b>20</b>	(8)	<b>Driver</b> Reflections/GT Interactive

■ Quelle: Media Control.  
Erhebungszeitraum: 16.-30. November 1999.

## MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen. Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER



Der Preis diesmal von Eidos Interactive:  
**Tomb Raider 4**

### Gewinner:

Daniel Becker, Walsrode  
Michael Dick, Jestädt  
Jörg Fischer, Essen  
Gino Kratzer, Schopfheim  
Christina Schmitt, Dipperz

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein:  
Neues Spiel, neues Glück.

## USA-CHARTS

<b>1</b>	(8)	<b>Rollercoaster Tycoon</b> Hasbro Interactive
<b>2</b>	<b>NEU</b>	<b>Who Wants to be a Millionaire</b> Disney Interactive
<b>3</b>	(1)	<b>Age of Empires 2: Age of Kings</b> Microsoft
<b>4</b>	(2)	<b>Deer Hunter 3</b> GT Interactive
<b>5</b>	<b>NEU</b>	<b>Barbie Generation Girl: Gotta Groove</b> Mattel Interactive
<b>6</b>	<b>NEU</b>	<b>Unreal Tournament</b> GT Interactive
<b>7</b>	(-)	<b>SimCity 3000</b> Electronic Arts
<b>8</b>	(3)	<b>Cabela's Big Game Hunter 3</b> Activision
<b>9</b>	(-)	<b>Microsoft Flight Simulator</b> Microsoft
<b>10</b>	<b>NEU</b>	<b>Family Favorites Game Pack</b> Hasbro Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: November 1999.

## ENGLAND-CHARTS

<b>1</b>	(1)	<b>Age of Empires 2</b> Microsoft
<b>2</b>	<b>NEU</b>	<b>Theme Park World</b> Bullfrog/Electronic Arts
<b>3</b>	<b>NEU</b>	<b>FIFA 2000</b> EA Sports
<b>4</b>	(3)	<b>Command &amp; Conquer 3</b> Westwood/Electronic Arts
<b>5</b>	<b>NEU</b>	<b>Rally Championship</b> Actualize/Electronic Arts
<b>6</b>	<b>NEU</b>	<b>Indiana Jones and the Infernal Machine</b> LucasArts
<b>7</b>	<b>NEU</b>	<b>Microsoft Flight Simulator 2000</b> Microsoft
<b>8</b>	(4)	<b>FA Premier League Manager 2000</b> Electronic Arts
<b>9</b>	(5)	<b>Tom Clancy's Rogue Spear</b> Red Storm
<b>10</b>	(2)	<b>Grand Theft Auto 2</b> Take 2

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: November 1999

## Release-Liste



Jagged Alliance 2



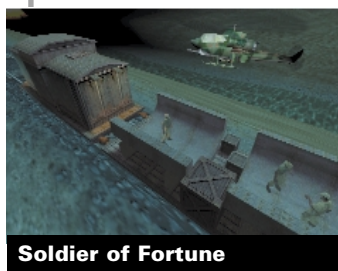
The Sims



Simon 3D



The longest Journey



Soldier of Fortune



Vampire: The Masquerade

**Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten\***

1. Diablo 2
2. Duke Nukem Forever
3. C&C Renegade
4. Warcraft 3
5. Anstoss 3

\*Auswertung der Leser-Mitmachkarte

## Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	2. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Anstoss 3	Ascaron	Fußballmanager	Februar 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	März 2000
Baldur's Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	März 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	Mai 2000
<b>Dark Reign 2</b>	Activision	Echtzeit-Strategie	<b>März 2000</b>
<b>Daikatana</b>	Ion Storm/Eidos	3D-Action	<b>Januar 2000</b>
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	März 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	April 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	Januar 2000
<b>Evolva</b>	Virgin Interactive	Action	<b>April 2000</b>
Firestorm	Westwood/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
<b>Galleon</b>	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	<b>Oktober 2000</b>
Giants	Purple Moon Studios/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	2. Quartal 2000
Ground Control	Massive/Havas Interactie	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Halo	Bungie/Take 2	Action	Sommer 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of Developers/Take 2	Action	<b>Mai 2000</b>
<b>Icewind Dale</b>	Interplay	Rollenspiel	<b>Mai 2000</b>
<b>Jagged Alliance 2</b>	<b>Sir Tech</b>	<b>Runden-Strategie</b>	<b>1. Quartal 2000</b>
KISS Psycho Circus	Gathering of Developers/Take 2	Action	Juni 2000
<b>Longest Journey, The</b>	<b>Funcom/Egmont Interactive</b>	<b>Adventure</b>	<b>März 2000</b>
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
<b>Max Payne</b>	3D Realms	Action	<b>3. Quartal 2000</b>
<b>MDK 2</b>	Bioware/Interplay	Action	<b>Februar 2000</b>
<b>Metal Fatigue</b>	Psygnosis/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	<b>März 2000</b>
Nox	Westwood/Electronics Arts	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Oni	Bungie/Take 2	Action	März 2000
<b>Planescape: Torment 2</b>	<b>Interplay</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>November 2000</b>
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Rune	Gathering of Developers/Take 2	Action	2. Quartal 2000
<b>Simon 3D</b>	<b>Headfirst Productions/Hasbro Int.</b>	<b>Adventure</b>	<b>März 2000</b>
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2000
<b>Soldier of Fortune</b>	<b>Activision</b>	<b>3D-Action</b>	<b>Februar 2000</b>
<b>Starfleet Command 2</b>	<b>Interplay</b>	<b>Action-Strategie</b>	<b>November 2000</b>
Star Trek: Armada	Activision	Action-Strategie	Februar 2000
<b>Star Trek: New Worlds</b>	Interplay	Echtzeit-Strategie	<b>April 2000</b>
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	1. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	April 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	März 2000
<b>Star Wars: Force Commander</b>	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	<b>März 2000</b>
<b>Stonekeep 2</b>	<b>Interplay</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>Oktober 2000</b>
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	Januar 2000
<b>Team Fortress 2</b>	Valve/Havas Interactive	3D-Action	<b>Sommer 2000</b>
Thandor	Innonics	Echtzeit-Strategie	Januar 2000
Thief 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D-Action	März 2000
<b>Turrican 3D</b>	Rainbow Arts/THQ	Action	<b>April 2000</b>
UEFA 2000	Eidos	Sportspiel	März 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant, Der	JoWood/Infogrames	Wirtschaftssimulation	Februar 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000

■ Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

# Daikatana

**John Romero spielt schon seit langem mit den blank liegenden Nerven seiner Fans. Den Ego-Shooter »Daikatana« verschob er immer wieder aufs Neue.**



**Mit steinalten Artefakten aus dem 25 Waffen dicken Arsenal rücken Sie den Gegnern auf die Pelle.**

**D**och nun scheint die Veröffentlichung von Daikatana in greifbarer Nähe. Letzten Informationen zufolge, soll sich der Ego-Shooter mit dem Erscheinen unseres Heftes endlich in den Händler-Regalen wiederfinden.

John Romeros Vergangenheit liest sich für viele wie ein Märchen. Seine Karriere begann 1992, als er zusammen mit John Carmack beim Betrachten der Ultima-Underworld-Engine zu dem Schluss kam: »Das können wir auch«. Gesagt, getan. In der folgenden Zeit programmierte das Duo nacheinander die damals erfolgreichsten PC-Actionspiele. Als frisch gebackener Millionär versuchte Romero seine eigenen Interessen durchzusetzen. Carmack war der technische Kopf bei iD-Software, während Romero den Designer-Part übernahm. Für Romero hatten ein gutes Design und exzellente Spielbarkeit im Solo-Modus oberste Priorität. Carmack hingegen schielte auf den Mehrspieler-Aspekt und die dahinter verborgene Technik. So kam es schließlich dazu, dass Romero 1996 iD-Software verließ und eine eigene Firma namens »Ion Storm« aufzog.

## »John Romeros Lebenswerk.«

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** Januar 2000

- **Besonderheiten:** Ego-Shooter mit Schwerpunkt auf Solo-Modus
- 25 verschiedene Waffen
- Hohe Intelligenz der künstlichen Mitspieler
- 64 Monster-Typen



J.R. galt als einer der talentiertesten Spieldesigner und unterschrieb einen 22-Millionen-Dollar-Vertrag mit Eidos. Daraufhin konnte er mit der restlichen Ion-Storm-Mannschaft in den zweitgrößten Wolkenkratzer von Dallas

einziehen. Und selbstverständlich befindet sich die Brutstätte seines Teams dort ganz oben: Im 54. Stock. Das sollten dann die paar Quadratmeter sein, auf denen

Spiele entstehen, welche die Welt noch nicht gesehen hat. Doch es kam anders als erwartet.

### Warten auf die Erlösung

Am Anfang herrschte beim Ion-Storm-Team eine hervorragende Atmosphäre. Doch schon nach einem Jahr legte sich der Enthusiasmus und erste Bedenken über den Erfolg von Daikatana kamen auf. Der angepeilte Erscheinungstermin war deutlich überschritten und Unkenrufe wurden mit Entlassungen quittiert. Romero feuerte sogar Mike Wilson, den Mitgründer von iD-Software. Und Ende 1998 kam es noch schlimmer: Ein großer Teil des Ion-Storm-Teams reichte frustriert die Kündigung ein. Doch Romero hielt durch und ließ sich durch negative Previews nicht beirren. Zur Überbrückung der Durststrecke stellte Ion Storm wenigstens eine Demo von Daikatana ins Internet. Eigentlich hatte Romero vor, sein »Lebenswerk« noch vor dem letzten Weihnachtsfest fertigzustellen, doch man wollte sichergehen, dass sich die lange Warterei auch für alle Beteiligten lohnt.



**Auf die künstliche Intelligenz Ihrer Mitspieler wurde besonderer Wert gelegt.**



Die Außen-Areale sind dank inzwischen gestiegener Hardware-Ausstattung deutlich größer ausgefallen.

### Ein Spiel mit Vorbild

Daikatana sollte nicht irgendein 3D-Actionspiel werden, sondern ein Titel mit durchgehender Story, der das Durchspielen vom direkten Konkurrenten Half-Life zum Nachmittags-Spaziergang degradiert. Das Spiel dürfte auf Grund von Zeitsprüngen innerhalb der Story äußerst komplex werden. Als Wissenschaftler sind sie auf der Suche nach dem legendären Daikatana-Schwert, das sich ein ehemaliger Mitarbeiter mit bösen Absichten unter den Nagel gerissen hat. Ihr Weg beginnt im japanischen Kyoto im Jahre 2455 und führt sie durch vier verschiedene Epochen, die sich aus jeweils sechs Level zusammensetzen. Mittlerweile protzen die Werke der Konkurrenz, wie etwa Unreal Tournament, mit ausgereiften Bots. Daher werden auch in Daikatana solche Intelligenzbestien eingebaut. Doch nicht etwa auf der Gegenseite, sondern als Mitstreiter. Die unterstützen Ihre Arbeit, indem Sie Ihnen den Weg freiräumen, oder als wandelnde Zielscheibe die Gegner auf die falsche Fährte locken. Daikatana's Schwerpunkt liegt ein-



Beim Level-Design wurden keine Mühen gescheut. Hier verfolgt Sie eine Abordnung von Spinnen und sonstigem Geziefer.

deutig auf dem Einzelspieler-Modus. Ein Mehrspieler-Modus ist zwar ebenfalls integriert, doch wurde diesem weniger Beach-

tung geschenkt. Das zeigt sich vor allem an den – ohne das Schwert Daikatana, welches Sie später in fünf Stufen aufwerten können – insgesamt 25 verschiedene

Waffen, die Sie auf Ihrem Weg durch die Zeit aufstöbern. Die Zeichen stehen nicht schlecht, dass Daikatana trotz der unglaublich langen Entwicklungszeit ein rundes Spiel werden könnte, welches mit großem Abwechslungsreichtum einen Haufen Spieler in seinen Bann zieht.

### Letzter Wille

In einem Internet-Chat verriet Romero die letzten Details zu Daikatana: So soll es das bisher umfangreichste 3D-Actionspiel um seinen Titel bringen. Offeriert werden zudem altertümlich klingende Musikstücke, eine ausgefeilte Architektur und pompöse Hintergründe. Wenn einer ihrer Kameraden stirbt, so ist auch gleichzeitig das Spiel zu Ende. Damit dies nicht passiert, sind die Protagonisten per Kommandos ansprech-

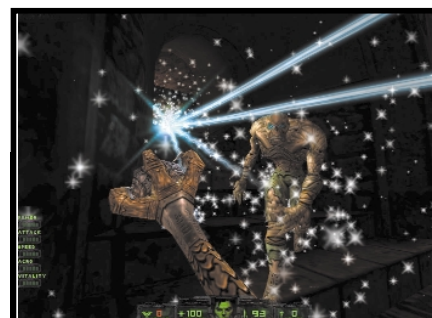


Mit diesen High-Tech-Waffen schlagen Sie sich durch die erste Episode: Weapons of Age.

bar und können somit vor allzu großem Unheil bewahrt werden. Egal wie schnell Sie sich durch die Level bewegen – die Kameraden halten immer Schritt mit Ihnen. Die Q2-Engine liefert jetzt auch volumetrischen Nebel, Schneeflocken, Regenschauer und »Environment Mapping« (Spiegelung der Umgebung) auf den Waffen. Außerdem sollen nun auch weitaus höhere Auflösungen einstellbar sein. (jr)



An neuen Effekten ist jetzt auch der aus Unreal und Q3 bekannte, volumetrische Nebel hinzugekommen.



Beeindruckend, was die verwendete und aufgebohrte Q2-Engine in Daikatana noch so alles an Effekten ausspuckt.



# Jagged Alliance 2

## Unfinished Business

**Sir-Tech bewies Mitte 1999, dass Runden-Strategie noch lange nicht tot ist. Nun rollt weiterer Söldner-Nachschub.**



Zehn neue Charaktere erwarten Sie.

**D**as lauschige Dritte-Welt-Land Arulco kommt immer noch nicht zur Ruhe. Nach der Befreiung von Tyrannin Deidranne kommen weitere Übeltäter ins Spiel.

Vor dem Bürgerkrieg gehörten alle Minen zur Firma Ricci Mining and Exploration. Deren Geschäftsleitung hat beschlossen, die Erz-Vorkommen wieder an sich zu reißen. Und um zu demonstrieren, wie ernst es ihr ist, hat sie im Nachbarstaat Tracona eine Basis errichtet, von der aus Raketen-Angriffe zur feindlichen Übernahme gestartet werden. Für Arulcos neuen Staatschef und Ihren Ex-Auftraggeber Enrico Chivaldori kommt für die Lösung dieses Problems nur einer in Betracht: Sie. Also packen Sie Ihre Söldner-Siebensachen zusammen und reisen wieder in das lauschige Ferienparadies.

### Was ist neu, was bleibt?

Falls Sie noch hochgezüchtete Untergebene aus »Jagged Alliance 2« haben, können Sie diese importieren – sie verlieren lediglich ihre Ausrüstung. Dadurch steigt aber auch der Schwierigkeitsgrad, der jetzt mit sechs Abstufungen deutlich differenzierter als im Hauptprogramm festgelegt werden kann. Momentan steht übrigens noch nicht fest, ob Sie JA2 zum Spielen dieser Missions-CD benötigen oder nicht. Sicher ist hingegen, dass PC-Kämpfer immer noch auf einen Mehrspieler-Modus verzichten

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sir-Tech
- **Genre:** Runden-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal 2000

- **Besonderheiten:** 10 neue Charaktere ■ 10 neue Waffen
- 20 neue Sektoren ■ Immer noch kein Mehrspieler-Modus ■ Anzeige der besten Deckung



Diesmal geht es in Arulcos Nachbarstaat Tracona, wo Sie letztendlich eine Raketenbasis vernichten sollen.

müssen – dieser soll erst mit »Jagged Alliance 3« nachgereicht werden.

Zehn neue Söldner bereichern Ihre Kartei, beim netten Waffenhändler an der Ecke bekommen Sie genauso viele zusätzliche Waffentypen, um Ihre Aufgaben zu erfüllen. Außerdem wurde das Kampfgebiet um 20 Sektoren vergrößert. Einstei-

gern zur Hilfe kommt folgende Neuerung: Das Programm zeigt an, welche Plätze nicht vom Gegner eingesehen werden können. Dies ist hilfreich um zu sehen, ob die eigenen Soldaten getroffen werden können oder nicht, funktioniert jedoch nur mit Feinden, deren Position bekannt ist. Hardcore-Spieler verzichten natürlich auf diese Funktion.

Die Kampagne verläuft deutlich linearer als in JA2, dafür müssen Sie sich nicht mehr um Ihr Einkommen aus Minen und das Vertrauen der Einheimischen sorgen. Auch das Trainieren einer Miliz können Kommandanten jetzt vergessen, da keine Städte mehr befreit werden müssen. Der eigentliche Kampfverlauf mit seinen taktischen Feinheiten bleibt davon jedoch unbeeinträchtigt.

Runden-Strategen müssen sich noch bis zum Frühjahr gedulden, dann kommen die »unerledigten Geschäfte« in die Software-Läden. (mash)



Nun können Sie sich die bestmögliche Deckung anzeigen lassen.



Die mutigen Vier: Auch im London der Neuzeit hat Christof ein paar treue Kampfgefährten.

# Vampire: The Masquerade Redemption

In einem der interessantesten Rollenspiele des Frühjahres 2000 werden Sie zu einem wasch- und blutechten Vampir.



Durst in New York: Ein Vampir kann halt nicht anders ...

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nihilistic Design/Activision
- **Genre:** Action-Rollenspiel

- **Termin:** 1. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Zwei völlig unterschiedliche Zeitperioden ■ Basiert auf dem gleichnamigen Pen-and-paper-Rollenspiel ■ Vier Örtlichkeiten

**E**in Vampir hat's schon schwer. Immer auf der Suche nach etwas zu beißen, bleibt ihm nur die Wahl, entweder Menschen zu jagen oder Inhaber einer Blutbank zu werden. Doch unser Held Christof sucht einen anderen Ausweg.

Vor seiner Blutsauger-Karriere war Christof Romuald ein furchtloser Kämpfer im Prag des 12. Jahrhunderts. Als er nach einem Kampf heftige Blessuren erleidet, pflegt ihn die hübsche Nonne Anezka gesund, in die er sich unsterblich verliebte. Während er die Vampire des Tzimisce-Clans bekämpft, beschließt er deshalb Prag zu verlassen. Doch bevor er das in die Tat umsetzen kann, gerät Christof in die Fänge von Vampiren, die den Brujas ange-

hören. Diese sind erbitterte Feinde der Tzimisce und Vertreter eines friedlichen Zusammenlebens mit den Menschen. Nach einigen Kämpfen, die Christof nach Wien und wieder zurück nach Prag führen, fällt er im Schloss Vysehrad einem Komplott zum Opfer, dem er sich durch Torpor entzieht, einem vampirischen Tiefschlaf.

### 800 Jahre später

Unser Held erwacht im heutigen London und erfährt, dass das Schloss samt der Erde, auf dem es stand, nach New York abtransportiert worden ist. Flugs schnappt er sich eine lichtdichte Kiste und bucht den nächsten Flieger. Dort steht er am Silvesterabend 1999 seinem Schicksal gegenüber – in Form der angebotenen Anezka

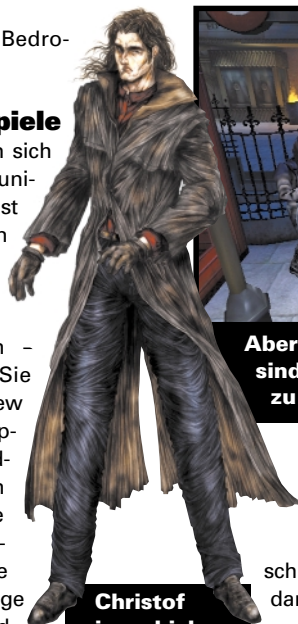


Im mittelalterlichen Prag gibt es jede Menge Gesindel zu bekämpfen.

und einer schrecklichen Bedrohung für die ganze Welt.

### Klassische Rollenspiele

Nicht zu Unrecht stellt man sich angesichts der 3D-Beschleuniger-only-Optik die Frage: Ist dies überhaupt noch ein richtiges Rollenspiel? Nun, Sie laufen selten völlig allein durch die vier unterschiedlichen Örtlichkeiten – stattdessen besuchen Sie Prag, Wien, London und New York mit einer bis zu vierköpfigen Party. Die Hintergrundstory steuert ebenfalls einen großen Teil zur Atmosphäre eines RPG bei und wir können Ihnen versprechen, die Geschichte hält eine Menge Wendungen parat. So sind viele der über hundert NPCs nicht das, was sie zu sein scheinen – etwa der auf den ersten Blick harmlose Rabbi, der in Wahrheit versucht, mit einem Golem für Ordnung zu



Christof im schicken Millenium-outfit.



Aber auch im modernen London sind eine Reihe kapitaler Böcke zu schießen.

sorgen. Die Geschichte hat viele Subplots und wird sowohl durch gerenderte Cut-Scenes als auch mit Szenen beschrieben, die mit der Spiel-Engine dargestellt werden.

Aus der Perspektive einer dritten Person sehen Sie das Spielgeschehen, welches Sie komplett mit der Maus steuern können: Auch

Kämpfe werden so absolviert. Gegenstände wandern in altbewährter Manier ins Inventar und außer den üblichen Waffen – wie Schwerter oder Maschinenpistolen – setzen Sie Magie ein, um an Ihr Ziel zu gelangen. Mit der Zeit gewinnt Ihr Charakter an Erfahrung, die er in mehrere Stufen umsetzt; bei Redaktionsschluss waren dies zwischen zehn und zwölf. All dies weist auf klassische Rollenspiel-Elemente hin.

### Individueller Mehrspieler-Modus

Neben einem kooperativen Multiplayer-Spiel und dem obligatorischen Deathmatch wartet »Vampire« mit einer echten Überraschung auf. Per Netzwerk und auch



Die Magie des Altertums ...

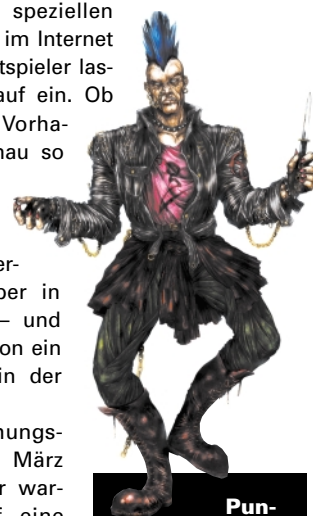


... und der Neuzeit.

über das Internet können Sie als Spielmeister selbstentworfenen Partien zocken. Sie entwickeln mit Hilfe des integrierten Editors eigene Dungeons und weisen dort Ereignisse zu, die entweder zufallsgesteuert sind oder sich an bestimmte Dinge binden. Beispielsweise »Tür A geht auf, Monster B kommt herein«. Aber auch kompliziertere Abläufe sind damit möglich.

Ziel der Entwickler ist es, dem Meister sogar noch während des eigentlichen Ablaufs die Fähigkeit zu geben, bestimmte Dinge zu ändern. Papier-Rollenspieler kennen dies aus Erfahrung: Ist eine Party zu schwach, kann der Spielleiter zusätzliche Heiltränke verstecken, ist sie zu stark, tauchen eben ein paar Monster mehr auf. Konkret heißt dies, dass Interessierte ihre Level auf speziellen Schwarzen Brettern im Internet anbieten, willige Mitspieler lassen sich dann darauf ein. Ob dieses ehrgeizige Vorhaben tatsächlich genau so umgesetzt werden kann, ist noch nicht hundertprozentig klar, einen Spielleiter-Modus wird es aber in jedem Fall geben – und selbst das wäre schon ein absolutes Novum in der Computerwelt.

Der Veröffentlichungstermin wurde auf März festgesetzt und wir warten gespannt auf eine erste Beta-Version, die wir dann selbst spielen können. (mash)



Punker Pink hilft Christof in der Neuzeit.



Die Grafik-Engine ermöglicht einen realistischen Schattenwurf.

# Metal Fatigue

Wie viele »Command & Conquer«-Klone können Spieler noch ertragen? Mindestens einen, denkt sich Entwickler Zono aus Costa Mesa.



Lava-Gruben frischen die Energievorräte auf. Oben rechts eine Fabrik.



Luke, ich bin dein Vater! Die Combots schwingen die Laserschwerter.

**E**igentlich rechnete das Bruder-Trio Jonus, Stefan und Diego Angelus mit wenig Widerstand beim Kampf gegen die feindlichen Herdath. Doch gleich zu Beginn der Expedition auf feindlichem Territorium müssen sich die drei Söldner der »Rimtech CorpoNation« eingestehen, dass die Herdath-Roboter – auch Combots genannt – um einiges fortgeschrittener als die eigene ist.

Dies ist die Ausgangslage für Freunde des gepflegten Strategiespiels: Verfolgen Sie die Schicksale der einzelnen Brüder und kämpfen Sie auf den drei Planeten gegen Combots. Jede der drei Kampagnen enthält etwa zehn Aufträge.

»Bewußt auf 300 Polygone beschränkt«

## SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Zono/Psygnosis  
■ **Genre:** Echtzeit-Strategie

■ **Termin:** März 2000  
■ **Besonderheiten:** Drei eigenständige Kampagnen ■ Frei konfigurierbare Einheiten ■ Nur mit 3D-Karte spielbar



Auf Rimtech ist was los – da fällt es gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten.

»Überlebenswichtig ist, dass man sich Waffen der feindlichen Combots erkämpft. Die lassen sich dann gegen andere Gegner einsetzen«, erklärt Jeff Fort, zuständiger Entwicklungsleiter von Zono. Alle Combots bestehen aus drei Teilen: Arme, Beine, Oberkörper. In der Roboter-Fabrik stellen Sie die hoffentlich schlagkräftige Crew zusammen: Jede Amputation eines feindlichen Körperteils bedeutet – wie seinerzeit bei »Warbreeds« (Test in 4/98) – einen Gewinn für die eigene Schlagkraft.

### Kampf auf drei Ebenen

Um es etwas spannender zu machen, verteilt sich die Handlung gleich auf drei Ebenen: Im Orbit halten sich kaum Gegner auf, dort werden Solarzellen zur Energiegewinnung aufgebaut. Die meisten Kämpfe finden auf der Oberfläche statt. Zusätzlich fügte Zono noch den Untergrund hinzu, dort kann man den Combots entfliehen. Etwas verwirrend scheint die Bedienung, schließlich laufen manche Kämpfe zeitgleich auf den verschiedenen Ebenen ab. Immerhin berichtet ein PC-Helferlein von den Brandherden.

Auf den ersten Blick ruft die Grafik von Metal Fatigue keinen großen Applaus hervor: Alles grau in grau, die Combots haben eher Comic-Charakter und sind recht grobflächig animiert. »Wir haben uns bewusst auf 300 Polygone pro Combots beschränkt, weil wir möglichst viele, bis zu 15 Combots gleichzeitig auf den Bildschirm bringen wollten«, erklärt Chef-Grafiker Brian Collins. Dafür kann »Metal Fatigue« spielerisch schon eher überzeugen. Vor allem der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu acht Spieler gleichzeitig zusammen oder gegeneinander spielen, hat seinen Reiz. (Reiner Gärtner/ra)



Klein, aber oho: die Zono-Crew. (hintere Reihe links: Brian Collins, zweiter von rechts: Jeff Fort)

# Die Gilde

**Mit höchst unterschiedlichen Berufen können Sie bei dieser neuen Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen Ihren Wohlstand mehren - und das sogar in 3D.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 4Head Studios/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Juni 2000
- **Besonderheiten:** Nachfolger der beiden Fugger-Titel ■ Mittelalterliches Szenario ■ Circa 60 erlernbare Berufe ■ Über 900 Güter und Rohstoffe ■ Historische Ereignisse

**O**bwohl von der Kritik verschmäht, gehörte »Die Fugger 2« zu den meistverkauften deutschen Entwicklungen. Angeblich 250 000 Exemplare wanderten seit März 1996 über die Ladentheke und bestätigten die Vorliebe der heimischen Spieler für Wirtschaftssimulationen.

Hinter dem Erfolg von Fugger 1 und 2 steckte maßgeblich Lars Martensen - und nun will dieser Fugger-Vater es nochmal wissen. Mit einer Vielzahl neuer Ideen fühlt er sich gewappnet, gegen »Anno 1602«, »Die Siedler« & Co antreten zu können.



**Auch als Bootsbauer kann man seine Taler verdienen.**

Auch sein neues Projekt »Die Gilde« steht wieder ganz im Zeichen des Mittelalters. Wie gewohnt sollen Sie Ihren Wohlstand mehren und so den Aufstieg vom Habenichtes zum Oberkapitalisten schaffen. Folglich plante das Hannoveraner Entwicklungs-Team »4Head Studios« zunächst auch, das neue Werk »Fugger 3« zu taufen. Es gab sogar schon Gespräche mit einem Fugger-Nachfahren um die Benutzung dieses wohlbekannten Namens, die jedoch im Sande verliefen. Angeblich waren die Entwickler über das Scheitern nicht allzu unglücklich, denn der Sprung von Die Fugger 2 zu Die Gilde wird so deutlicher.

### Fugger dir einen!

Tatsächlich gibt es einige markante Unterschiede zum Fugger-Duo. Optisch am auffälligsten ist die 3D-Umgebung, in der sich mehrere tausend simulierte Bewohner aufhalten. Der Spieler muss



**Auf dem Marktplatz werden die Waren umgeschlagen.**

sich in der Umgebung jedoch nicht selbstständig orientieren – vielmehr bilden die dreidimensionalen Szenen quasi den Hintergrund für den Spielablauf. Wichtige Geschehnisse und Veränderungen sollen so am Bildschirm beobachtet werden können. Es wird sich jedoch erst in den nächsten Monaten zeigen, ob die 3D-Umgebungen wirklich mehr sind, als nur aufgepeppte, animierte Bedienungs-Menüs.



**Hier beeinflussen Sie die Politik Ihrer Stadt.**

Fast noch bedeutsamer sind die neuen inneren Werte: Sie werden nicht mehr auf den ehrbaren Beruf des Kaufmanns beschränkt sein, sondern können Ihren Aufstieg auch als Bootsbauer, Kämmerer, Tischler, Kleriker, Maurer, Dieb oder Stadtwache vollziehen. Rund 60 verschiedene Berufsbilder sollen integriert werden - beabsichtigt ist, dass man selbst nach dem erfolgreichen Erklimmen der Karriereleiter in einem der Berufe anschließend andere Lebenswege ausprobieren. Zusätzlich sind mehrere Szenarien mit fest umrissenen Aufgabenstellungen vorgesehen. Über 900 Güter, Produkte und Rohstoffe sollen für Abwechslung sorgen und benutzt oder von Ihnen hergestellt werden. Natürlich müssen Sie bald Angestellte rekrutieren und die Expansion des Unternehmens planen.

Durch eine Vielzahl recherchierter, historischer Daten – inklusive bedeutender Wetter-Ereignisse – sollen die simulierten Städte einen glaubhaften Schauplatz abgeben. Zwei Team-Mitglieder haben sich ein Jahr allein mit dem Sammeln solcher Informationen beschäftigt. (tw)

# Soldier of Fortune



**3D-Realismus ist derzeit Trumpf. Und »Soldier of Fortune« treibt das Ganze auf die Spitze.**



**Zwischen den Missionen warten Einsatz-Besprechungen im Half-Life-Stil, die Ihnen die aktuelle Lage erklären.**

**E**in 3D-Actionspiel, bei dem ein Ex-Soldat der Special-Forces eine dauerhaft beratende Position inne hatte, gab es noch nicht. Bis heute.

John F. Mullins – ein Veteran, der sich mit allerlei Orden und Auszeichnungen (siehe Kasten) einen Namen machte – beaufsichtigte das Spiel-Design des Ego-Shooters. Und in der Rolle von Mullins erledigen Sie als Spieler Aufträge in 26 Level, die auf zehn Missionen verteilt sind. So müssen Sie etwa eine Bombe in einem fahrenden Zug (natürlich stehen Sie dort unter ständigem Beschuss gegnerischer Polygone) sicherstellen, eine mit Übeltätern gespickte Kanalisation durchwaten oder Geiseln aus einer U-Bahn-Anlage befreien. Die Schauplätze existieren angeblich auch in der realen Welt. So führen die Aufträge in den Kosovo, nach Irak und Uganda oder in den Krisenherd Afghanistan.

## Ha, nur eine Fleischwunde

Auf Ihrem Weg zum Ziel tragen Sie jedoch keinen Raketenwerfer oder sonstiges futuristisches Gerät mit sich, sondern ausschließlich Ausrüstung, die auch in der

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/Activision
- **Genre:** Action
- **Termin:** Januar 2000

- **Besonderheiten:** Entstand unter Beratung eines Ex-Soldaten der Special-Forces-Einheit ■ Gegner mit 26 Trefferzonen ■ Vier Mehrspieler-Modi ■ Basiert auf der Quake-2-Engine



**Die Optik von Soldier of Fortune wurde im Vergleich zur verwendeten Quake-2-Engine deutlich aufgewertet.**

Realität existiert. Von halbautomatischen .45er Pistolen, über eine Shotgun, einem schweren Maschinen- und sogar einem Scharfschützen-Gewehr ist alles dabei, was Ihre Gegner in Deckung gehen lässt. Das Kriegsgerät und seine Auswirkung

wurde so akkurat wie nur möglich in Szene gesetzt – schließlich kennt sich John F. Mullins damit aus. Damit die Gegner nicht jedes Mal wie ein Sack Kartoffeln auf den Boden plumpsen und immer dieselben Attacken durchführen, wurde ihnen mit dem »GHOUL«-Animationssystem ein abwechslungsreicheres Leben eingetrichtert. Ihre Feinde lehnen sich um Ecken, fliegen getroffen nach hinten durch die Gänge oder laufen realitätsgetreu umher. Damit die Bewegungen auch einen natürlichen Eindruck erwecken, wurde das Ganze im Motion-Capturing-Verfahren aufgenommen. Einer Person wurde dazu ein Anzug übergezogen, der jede noch so kleine Aktivität registriert und einem Programm übermittelt. Dieses setzt anschließend die Bewegungen in Animationen eines Polygon-Modells um. Jeder Spiel-Charakter besitzt dank des GHOUL-Systems satte 26 Trefferzonen, die bei



**Vor dem nächsten Auftrag rüsten Sie sich nach bester Terminator-Manier mit Ihren liebsten Waffen aus.**



**Ihr Weg führt auch in die düstere Kanalisation. Wenn Sie die Gasflaschen der Bösewichter treffen, dann ...**

jedem erfolgreichen Schuss unterschiedliche Animationsphasen hervorrufen. Ein Treffer ins Knie zieht humpeln nach sich, ein etwas tiefer angesetzter Schuß beschwört Eunuchen-Stimmen herauf und an anderen Stellen kommt verständlicherweise keine Antwort mehr. Mit dem Scharfschützen-Gewehr können Sie den Gegnern zudem gezielt die Sonnenbrille oder die Gasmaske vom Gesicht ballern. Letzteres ist durch eine besondere Routine zufällig erstellt, so dass kein »Ei« dem anderen gleicht.

### Erster Eindruck

Wir waren zu Gast bei Activision (USA) und durften dort ausgiebig die Mehrspieler-Variante testen. Außerdem trudelte die OEM-Version von SOF in der Redaktion ein, die einen Einblick in die ersten paar Missionen gewährt. Zur OEM-Version: Die Abstammung von der Q2-Engine sieht man erst auf den zweiten Blick. Spielerisch erinnert das Ganze an »Sin« und ähnliche Ego-Shooter. Der Gore-Modus ist abschaltbar, was Sie auch unbedingt tun sollten, wenn jüngerer Publikum bei Ihren Streifzügen durchs Feindesland zuschaut. Ansonsten liegt der Schwerpunkt auf den Animationsphasen der Gegner. Es sind zwar auch Adventure-Elemente enthalten, doch spielen diese nur eine winzige Rolle im Action-betonten Alltag der Spezialeinheiten.

Zum Mehrspieler-Modus: Die angetestete Version befand sich noch in einem sehr frühen Stadium. Für hitzige Gefechte mit

## WER IST JOHN F. MULLINS?

Soldier of Fortune entstand unter ständiger Beratung von John F. Mullins. Er war zunächst bei einer Fallschirmspringer-Truppe, später verrichtete er seinen Dienst als Sanitäter bei der US-Elite-Einheit »Green Berets«. In Vietnam war er ebenfalls einer Truppe der Special Forces zugeteilt. Weitere Einsätze fanden in Südamerika, Europa, Afrika und Afghanistan statt. Insgesamt prangern heute jede Menge Orden (zum Beispiel Silver- und Bronze-Star) auf Mullins Brust.



vielen Spielern ist »Soldier of Fortune« wie geschaffen. Ob das Spiel auch für »One on One«-Scharmützel herhalten kann, muss sich aber noch herausstellen.

### »26 Treffern pro Gegner.«

Die Mehrspieler-Modi umfassen: Deathmatch, Capture the Flag, Arsenal (hier gilt es, den Spieler mit dem höchsten Punktestand auszuschaftern) und Assassin (wenn Sie hier abwechselnd mit jeder Waffe einen Feind erledigt haben, wandert ein Punkt auf Ihr Konto). Doch der Mehrspieler-Aspekt ist nicht der wichtigste. Hauptaugenmerk liegt auf dem Einzelspieler-Modus, der Sie eine komplette Geschichte durchspielen lässt.

### Recycling-Engine

Raven verwendete für Soldier of Fortune die Quake-2-Engine und motzte diese nachträglich noch etwas auf. Aber keine Angst –



**Dieser Herr redet ab sofort mit hoher Stimme.**

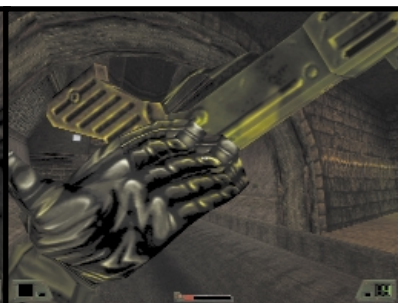


**Jede Menge Action. Jetzt bloss nicht überfahren lassen.**

Soldier of Fortune läuft nach wie vor auch mit 16-Bit-Rendering-Grafikchips wie zum Beispiel einer Voodoo2-Karte – eine 3D-Unterstützung wird aber dennoch vorausgesetzt. Zusätze sind gelegentlich auftauchende Nebelschwaden, detailliertere Texturen und größere Außen-Areale, welche die Abstammung von der Engine nur noch bei genauem Hinschauen preisgeben. (jr)



**Mein Handy ist stärker als Dein Fax! Das ist einer Ihrer Verbündeten.**



**Auch Spaß muss sein. Das Hantieren mit den Waffen sieht besonders eindrucksvoll aus.**

# The longest Journey

**Adventures sind tot? Noch nicht: Wer ein bisschen sucht, an geheimen Orten stöbert, entdeckt mit etwas Glück noch so manche Perle.**



**E**s war auf der ECTS im September 1999. Die Pressesprecherin von Funcom, einer norwegischen Softwareschmiede, empfing uns einigermaßen verzweifelt. Seit über zwei Jahren entwickelte ihr Team ein großangelegtes Adventure mit dem vielversprechenden Titel »The longest Journey«.

Und mit hoffnungsfroher Erwartung hatte man bereits diverse deutsche Publisher konsultiert. Doch Katastrophe: Kein Einziger hatte Interesse an der »längsten Reise« gezeigt, alle scheuten zurück vor dem enormen Synchronisations-Aufwand, den ein Adventure voraussetzt. Nach eingehender Begutachtung verließen wir seufzend und bedauernd den Funcom-Stand. Einmal mehr waren wir davon überzeugt, dass Adventures zum Aussterben verurteilt sind.

## Wunder geschehen

Zwei Monate später dann das Wunder: Egmont Interactive, ein im Computerspiel-Sektor bislang noch selten operierender Entertainment-Riese (Ehapa,

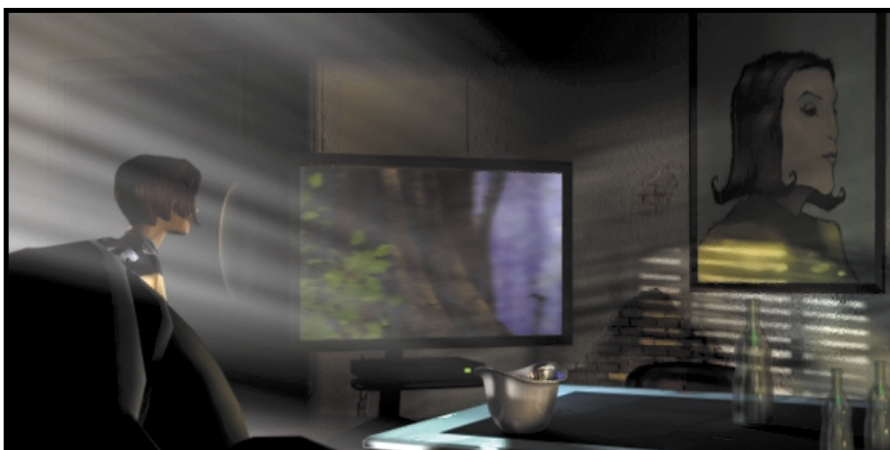
Schneider-Verlag) geht das Wagnis ein und beginnt mit der Synchronisation.

**April Ryan ist kein normaler Mensch.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Funcom/  
Egmont Interactive
- **Genre:** Adventure

- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Klassisches, umfangreiches Adventure ■ Zwei grundverschiedene Welten ■ Außergewöhnlich vielschichtige Charaktere



**Neulich, beim Dimensionswechsel: Eigentlich hatte sich April Ryan auf einen gemütlichen Fernsehabend gefreut. Doch urplötzlich überfällt sie das Grauen des Unerklärlichen.**

## Studentin April Ryan

Sie steuern die Kunststudentin April Ryan, eine junge Frau, die vor einigen Monaten ihre Heimatstadt verlassen hat. In Venice, dem Studentenviertel der brodelnden amerikanischen Metropole New-



port, sucht sie nun ihr Glück. Die 18-jährige hat es in ihrem bisherigen Leben nicht leicht gehabt - ihr Vater schien sie zu verachten, mit ihrer Mutter und ihren Brüdern verband sie wenig. Im Bording House, einer Unterkunft für mittellose Studenten, hat sie eine neue Heimat gefunden. Unter den Fittichen des lesbischen Vermieter-Paares Fiona und Mickey (es sind moderne Zeiten, wir befinden uns im 25. Jahrhundert) kann sie sich voll und ganz auf ihre künstlerische Begabung konzentrieren.

Allerdings gibt es da noch zwei Probleme: Zum einen sind es keine zwei Wochen mehr bis zur großen Studenten-Ausstellung (ein wichtiger Prüfungstermin), zum anderen wird April seit kurzem von unerklärlichen Alpträumen geplagt, die sie in eine andere, eine mittelalterliche Welt füh-



**In einem alten Kino (wie romantisch) offenbart sich Cortez.**

## Studentenalltag



Die berühmte Universität von Venice, an der April ihr Studium betreibt.



Alpträume als Inspiration: Wie von selbst gleitet Aprils Pinsel über die Leinwand.



Ob man mit so einer Traumlandschaft seine Prüfung bestehen kann?

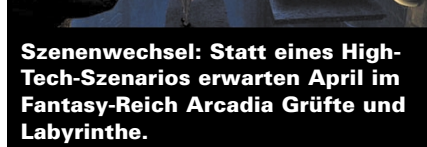
ren. So real sind diese Träume, dass das arme Mädchen meist zitternd und schweißgebadet aufzuwachen pflegt. Sie kommen an dieser Stelle ins Spiel und müssen April zuallererst durch einen Traum steuern, bevor Sie ihr dann bei ihren zunächst noch harmlosen Alltagssorgen Gesellschaft leisten.

### Wanderer zwischen den Welten

Es handelt sich natürlich nicht um gewöhnliche Alpträume; tatsächlich ist April ein ganz besonderer »Mensch« mit einem ganz besonderen Schicksal, das Sie in der äußerst umfangreichen Geschichte zu ergründen haben. Die Steuerung ist dabei so eingängig und dermaßen von alten Klassikern wie »Full Throttle« inspiriert, dass einem Tränen der Ergriffenheit aus den Augen tropfen möchten. Ein Icon fährt über den Bildschirm, wichtige Gegenstände werden mit einem Namen markiert, sobald der Zeiger darüber schwebt und per Mausklick öffnet sich ein Menü mit mehreren Handlungsmöglichkeiten - Reden, Untersuchen, Agieren.

Eine eingängige Steuerung ist bei der bemerkenswerten Geschichte, die einem alles abverlangt, aber auch von großem Vorteil. Wie sich nämlich herausstellt, hat

### »Bemerkenswerte Story.«



**Szenenwechsel: Statt eines High-Tech-Szenarios erwarten April im Fantasy-Reich Arcadia Gräfte und Labyrinth.**

April die Fähigkeit, zwischen zwei grundverschiedenen Welten zu wandeln: dem futuristischen Stark, ihrer Heimat, und dem Traumreich Arcadia. Die Träume sind nur ein erstes Erwachen ihrer angeborenen Begabung. Und die Barriere zwischen den beiden Welten beginnt im Spielverlauf mehr und mehr zu zerbröckeln, was erstaunliche Erlebnisse für April und ihre unmittelbare Umgebung mit sich bringt.

### Engagement hoch drei

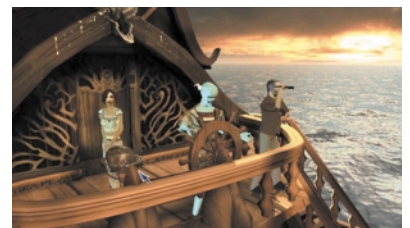
Die Beta-Version, die unserer Redaktion vorlag, verdeutlicht die Unmenge von Arbeit, die sich Funcom mit The longest Journey gemacht hat. Wohl ist die Grafik zweidimensional, die Figuren aber werden

## »Spielfiguren mit ausgeprägtem Charakter.«

dreidimensional dargestellt und bewegen sich sehr gewandt. Und alle Personen besitzen einen ausgeprägten Charakter. Die Studentenkumpels von April interessieren sich für Filme und Musik, April selber jobbt nebenbei in einem Café und muss all ihre Willenskraft aufbieten, um vom knickrigen Besitzer auch den ausstehenden Lohn herauszuquetschen. Außerdem führt April noch ein Tagebuch, in dem sie alle Erlebnisse der nächsten Tage eintragen wird. Es dürfte ein dickes Tagebuch werden.

The longest Journey bietet aller Voraussicht nach beste Rätselkost. Im Verbund mit der phantasievollen Grafik wie auch Geschichte, und den über 40 aufwändig animierten Zwischen-Sequenzen kann dieses Programm eventuell die Lücke schließen, die LucasArts mit seiner momentanen Adventure-Verweigerung hinterlassen hat. (uh)

## Exklusiv-Demo



Auf der Exklusiv-Demo unserer CD befindet sich das sechste und kürzeste Kapitel von »The longest Journey«: Sie können dort eine Schiffsreise in der mittelalterlichen Welt Arcadia nachspielen. Insgesamt wird die Vollversion 13 Kapitel und einen Prolog enthalten. Bei der Übersetzung beschritt Egmont Interactive ungewöhnliche Wege. Die Stimme von April stammt nicht von einer Profisprecherin, sondern von Judith Hilbrandt alias T. Die burschikose Sängerin der Musikgruppe Mr. President kommt offenbar dem Idealbild der April Ryan besonders nahe.



Woher weiß Cortez, der geheimnisvolle Bettler, von April's Alpträumen?

# Simon 3D

**Der Nachwuchszauberer mit Jeans und roter Zipfelmütze versucht den Sprung in die dritte Dimension.**

## SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Headfirst Productions/  
Hasbro Interactive

■ **Genre:** Adventure

■ **Termin:** März 2000

■ **Besonderheiten:** Fortsetzung der beliebten Adventure-Serie

■ **Komplett in 3D** ■ Mehrere Lösungswege möglich

**Klein, aber oho:**  
Diese kurz geratene Dame hilft Simon anfangs auf die Sprünge.



**N**icht gerade verwöhnt werden seit geraumer Zeit Adventure-Fans. Können sie beim dritten Abenteuer von »Simon the Sorcerer« aufatmen?

Grafisch erscheint der jüngste Teil im zeitgemäßen 3D-Gewand. Mit den Pfeiltasten steuern Sie den Helden durch die bunt gestaltete, nett animierte Welt. Dabei ließen sich die Designer wohl von »Grim Fan-

## »Alone in the Dark lässt grüßen.«

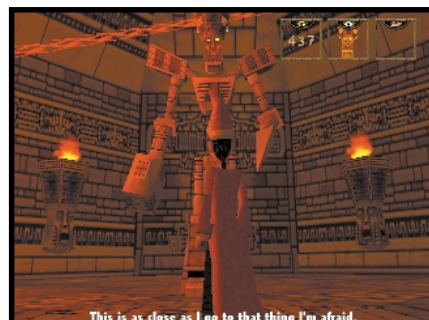
dango« inspirieren: Spaziert Simon an wichtigen Gegenständen vorbei, dreht er seinen Kopf leicht verkrampt in die entsprechende Richtung. Drücken Sie dann die Return-Taste, hebt er Gegenstände auf oder benutzt diese. Doch im Gegensatz zu LucasArts' Totenreich ist jetzt sogar die gesamte Umgebung dreidimensional. Die Kamera verfolgt jedoch nicht stur den Helden, sondern wech-

selt auch mal die Perspektive – »Alone in the Dark« lässt grüßen.

## Seelenwanderung

Spieler des letzten Teils erinnern sich vielleicht noch an das Finale: Simons Erzrivale Sordid trennte den Körper des Möchtegern-Magiers von dessen Seele und triumphierte. Doch zu früh gefreut: Der kleine Hobby-Zauberer erwacht in einem dunklen Aztekentempel – völlig ahnungslos, wie er dorthin kam. Hilfe naht im

Fluge: Eine kleinwüchsige Fee im Jakob-Sisters-Look hilft dem Helden auf die Beine, damit er einmal mehr gegen Bösewicht Sordid vorgehen kann. Doch bevor Sie Ihrem Rivalen begegnen, sollten Sie zunächst Ihren Freund Calypso besuchen. Der Weg dorthin ist jedoch nicht unbeschwerlich: Ein breiter Fluss versperrt den



**Männer hart wie Stahl sind im dritten Teil eigentlich eine Seltenheit – bis auf diesen Typen hier.**

Zugang zum Ort. Um das Gewässer zu überwinden, muss sich Simon einige Dinge einfallen lassen.

Anders als in vielen anderen Action-Abenteuern erkundet der Held nicht nur die berühmt berüchtigten dunkle Höhlen und Gemäuer: Er lernt auch Dörfer und Wälder mit verrückten Einwohnern wie dem bierbäuchigen Sheriff, einem glatzköpfigen Anwalt oder dem angerosteten

## »Zahlreiche klassische Rätsel.«

Metall-Golem kennen. Zu den oben erwähnten alten Bekannten gesellt sich später auch der altbekannte Moor-Öko Sumpfling dazu. Natürlich fehlt weder ihm, noch dem Hauptdarsteller Simon der bekannte schwarze Humor des Vorgängers.

Trotz einiger kleiner Geschicklichkeits-Einlagen verspricht der dritte Teil von Simon the Sorcerer zahlreiche klassische Rätsel. So viele sogar, dass Sie sich an gleich mehreren Lösungswegen versuchen dürfen. (Damian Knaus/md)



**Mystisch, mystisch: Was tut sich in dieser Pyramide?**

# Republic The Revolution

An falscher Bescheidenheit kranken die Elixir Studios nicht, denn ihre bahnbrechende Polit-Simulation will gleich die gesamte 3D-Entwicklung revolutionieren.



Die unglaubliche Detailverliebtheit gilt sogar für schlichte Blumenkästen.

**K**opf der 1998 gegründeten Spielschmiede Elixir Studios ist Damis Hassabis, der zuvor jahrelang mit Peter Molyneux (»Theme Park«, »Black & White«) zusammenarbeitete. Peter bastelt bekanntlich am liebsten an bahnbrechenden Spielkonzepten und diese lobenswerte Leidenschaft scheint der gute Damis von ihm abgeschaut zu haben.

Das schlichte Wörtchen »Polit-Simulation« jedenfalls stapelt für seinen Erstling »Republic: The Revolution« entschieden zu tief. Denn: Das Mammutwerk simuliert gleich einen komplett-fiktiven

Staat namens Novistrana. Der ist geographisch im russischen Raum angesiedelt und beherbergt eine runde Million Einwohner. Sie selbst mimen den Anführer einer politischen Splittergruppe, die ebenso wie 15 konkurrierende Parteien die Macht im Staate übernehmen will. Im Spiel heuern Sie deshalb Fernsehmoderatoren, Geschäftsleute, Kriminelle, religiöse Spinner und Generäle an. Die sollen Ihnen

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Elixir Studios
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** 1. Quartal 2001

■ **Besonderheiten:** Allumfassende Simulation eines 4000 qkm großen Staates ■ Eine Million individuell agierende Einwohner ■ Revolutionäre 3D-Optik ohne Polygon-Begrenzung



Ein typisches Straßenbild in Republic: Jeder Einwohner geht seiner eigenen Tätigkeit nach.

wahlweise mit sauberen oder unsauberen Methoden den Weg zur Spitze ebnen. Mehrere tausend Aktionen – von der Verbreitung unseriöser Falschmeldungen, über Terroranschläge, bis hin zum Anheizen eines Volksaufstandes – stehen Ihnen dafür zur Verfügung.

Die rund 50 Städte des circa 4000 Quadratkilometer großen Staates werden komplett in 3D modelliert und mit einer

## »Eine revolutionäre Grafik-Engine.«

Grafik-Engine zu verdanken, für die es keine Polygon-Obergrenze geben soll. So wird jedes Haus aus bis zu 20 Millionen und selbst ein Stuhl aus rund einer halben Million Polygone bestehen. Noch dazu wird jedes Fenster über eine eigene Lichtquelle verfügen. Selbst das kleinste Objekt verhält sich physikalisch korrekt und beeinflusst seine Umgebung. Ähnliches gilt auch für die Einwohner: Alles Individu-

bislang nicht geahnten Detailfülle aufwarten. Letztere ist einer revolutionären



Wer einmal in Osteuropa war, kennt bestimmt auch solch trübe Plattenbau-Siedlungen.

alisten, die einer bestimmten Religion oder ethnischen Minderheit angehören. Und damit dies alles nicht so kompliziert wird, wie es sich anhört, hat der kluge Demis den so genannten »Mom-Test« erfunden: Alles was seine Mutter nicht binnen zehn Minuten kapiert, wird überarbeitet und vereinfacht. (md)

# The Sims

**Ameisen, Städte, die Welt und der ganze Rest – alles kalter Kaffee. Die größte Herausforderung ist der Mensch, lehrt uns die Familien-Simulation »The Sims«.**

**L**ebende Legende: Spiele-Guru Will »SimCity« Wright machte sich höchstpersönlich auf den Weg nach Deutschland, um uns durch sein aktuelles Projekt »The Sims« zu führen – oder versuchte es zumindest, denn er hatte nur eine kurze Stunde Zeit.

## 13 Uhr, 1 Minute

Zu Beginn basteln wir unsere(n) Sim(s) zusammen: Mann oder Frau, Hautfarbe, Frisur, verschrobener Eigenbrötler oder der Mittelpunkt jeder Party – es liegt ganz bei Ihnen, wie Ihr Sim aussieht und welche der fünf Charakterzüge ordnungsliebend, gesellig, aktiv, verspielt und nett, besonders ausgeprägt sein sollen. Will: »Wie in einem Rollenspiel muss man nämlich eine begrenzte Punktzahl auf die Charakterzüge verteilen.« Sind das da unten Sternzeichen? »Ja, wir haben dadurch zwölf Standardeinstellungen für einen Sim: die Eigenschaften des jeweiligen Sternzeichens. Klappt aber nicht immer perfekt, ich bin zum Beispiel ein eher unordentlicher Wassermann.« Sämtliche Texturen und Kleidungsfarben lassen sich übrigens mit einem Editor frei verändern.

**»Man muss lernen, einfacher zu leben.«**



**Wie im richtigen Leben: Männer an den Schrubber.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Maxis/Electronic Arts
- **Genre:** Familien-Simulation
- **Termin:** 1. Quartal 2000

■ **Besonderheiten:** Enorme Komplexität ■ Karrieren als Schauspieler, Politiker oder General ■ Sims agieren selbstständig oder von Ihnen gesteuert ■ Coole MP3-Musik



## 13 Uhr, 10 Minuten

Ohne Haus keine Sims – wir suchen uns eine geeignete Parzelle aus und beginnen mit dem Bau. »Wer sofort loslegen will, darf sich ein fertiges Haus kaufen«, erklärt Will. »Es gibt aber auch jede Menge erklärende Tutorials.« Die Konstruktion läuft sehr einfach ab: Erst kommen die Wände, dann die Fenster, Türen, der Fußboden, die Tapeten und Teppiche und schließlich das Dach an die Reihe. Auch hier ist Ihrer Kreativität keine Grenze gesetzt: »Das Meiste im Spiel ist beliebig erweiterbar, also auch die Muster der Teppiche oder Tapeten. Auf unserem Server gibt es schon jede Menge von Eigenkreationen«, freut sich Will. Noch mehr Details: »Wenn du willst, grabst du den Garten um, pflanzt Bäume oder legst einen Swimmingpool an. Natürlich wächst das Gras und Pflanzen müssen gegossen werden, sonst vertrocknen sie. Dein Sim kann aber einen Gärtner anheuern, wenn er diese Arbeiten nicht mag.« Kostet aber alles Geld – also den Kontostand im Auge behalten.



**Bauherrenmodell: Das Eigenheim entsteht.**

## 13 Uhr, 18 Minuten

Nun kommt die Inneneinrichtung: Möbel, Haushaltsgeräte, Waschbecken, Tische, Stühle und natürlich Goodies wie Fernseher, Stereoanlage oder Kamin finden ihren Platz. »Je mehr Geräte du kaufst, desto mehr können kaputt gehen – und desto mehr Zeit verbringst du damit, sie reparieren zu lassen. Dinge, die eigentlich Zeit sparen sollten, klauen dir nun welche – genau wie im richtigen Leben muss man lernen, einfacher zu leben«, sagt Will. Der Kauf-Modus gehört zu den Schlüsselpunkten des Spiels. »Jeder Gegenstand in

So feiern die Neureichen: Unter Bang & Olufsen geht gar nichts.



unterschiedlichen Preisklassen hat Auswirkungen auf deine Sims. Eine Badewanne kostet zwar mehr als eine Duschkabine, dafür befriedigt sie aber gleich zwei Grundbedürfnisse: Hygiene und Komfort.« Es gibt acht dieser Bedürfnisse wie Hunger, Spaß haben oder den Gang zur Toilette. Diese Faktoren wirken sich auf die Laune jedes Sims aus, und damit auch auf die Art und Weise, wie sie mit Dingen und anderen Personen umgehen. Dabei hängt beispielsweise die Definition von Spaß ganz vom Sim ab: »Jemand, der faul ist, freut sich über einen Tag vor dem Fernseher, ein aktiver Sim würde lieber Schwimmen gehen.«

## »Schauspieler werden Politiker.«

### 13 Uhr, 35 Minuten

Der große Augenblick: Die Sims betreten ihr Haus. Jetzt können wir sie entweder vor sich hin wursteln lassen oder ihren freien Willen deaktivieren – schon machen sie nur das, was wir ihnen sagen, vom Händewaschen bis zum Kochen. Und schon bald klopfen die Nachbarn an die Tür. Schließlich wollen die wissen, wer diese Typen sind, die nebenan eingezogen sind. Schnell entspinnt sich ein Gespräch, und an kleinen Plus- und Minus-Symbolen merken Sie, ob sich die Sims riechen können oder nicht. »Das wirkt sich auf die Beziehung aus«, erklärt Will. »In einem separaten Fenster kannst du dir ansehen, wen dein Sim kennt und wie er zu ihnen steht, vom besten Freund bis zum schlimmsten Feind. Das lässt sich mit der richtigen Wahl der Gesprächsthemen beeinflussen, von denen jeder Sim eigene Favoriten hat. Sie können sich sogar Witze erzählen. Die Sim-Sprache ist eine Phantasie-Schöpfung – wir wollen, dass sich die Spieler eigene Geschichten ausdenken und keine vorfabrizierten Dialoge immer

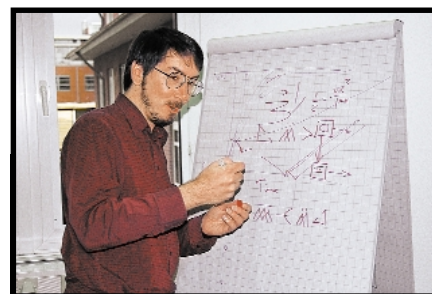
und immer wieder zu hören bekommen.« Faszinierend.

### 13 Uhr, 48 Minuten

Oh Schreck! Unsere Stunde mit Will und seinen Sims neigt sich dem Ende zu. Stichwort Beruf: »Du kannst dir entweder einen in der Zeitung oder mit dem PC im Internet suchen. Jede zehnstufige Karriere, ob Verbrecher oder Politiker, erfordert mehr und immer stärker ausgeprägte Fähigkeiten«, erklärt Will. Um sein Charisma zu steigern, kauft der Sim einen Spiegel, um Kochen oder Reparieren zu lernen, liest er ein Buch. Gauner werden mit einer Bodybuilding-Maschine kräftiger, Wissenschaftler spielen Schach, um das logische Denken zu schulen. Mehr als ein Beruf ist auch drin: Schauspieler haben die Chance, in die Politik zu wechseln. So und ähnlich schafft man mehr als eine berufliche Karriere im Sim-Leben. Noch zwei



SimFreizeit: Vom Schachspiel bis zur Porträtmalerei reicht die Palette.



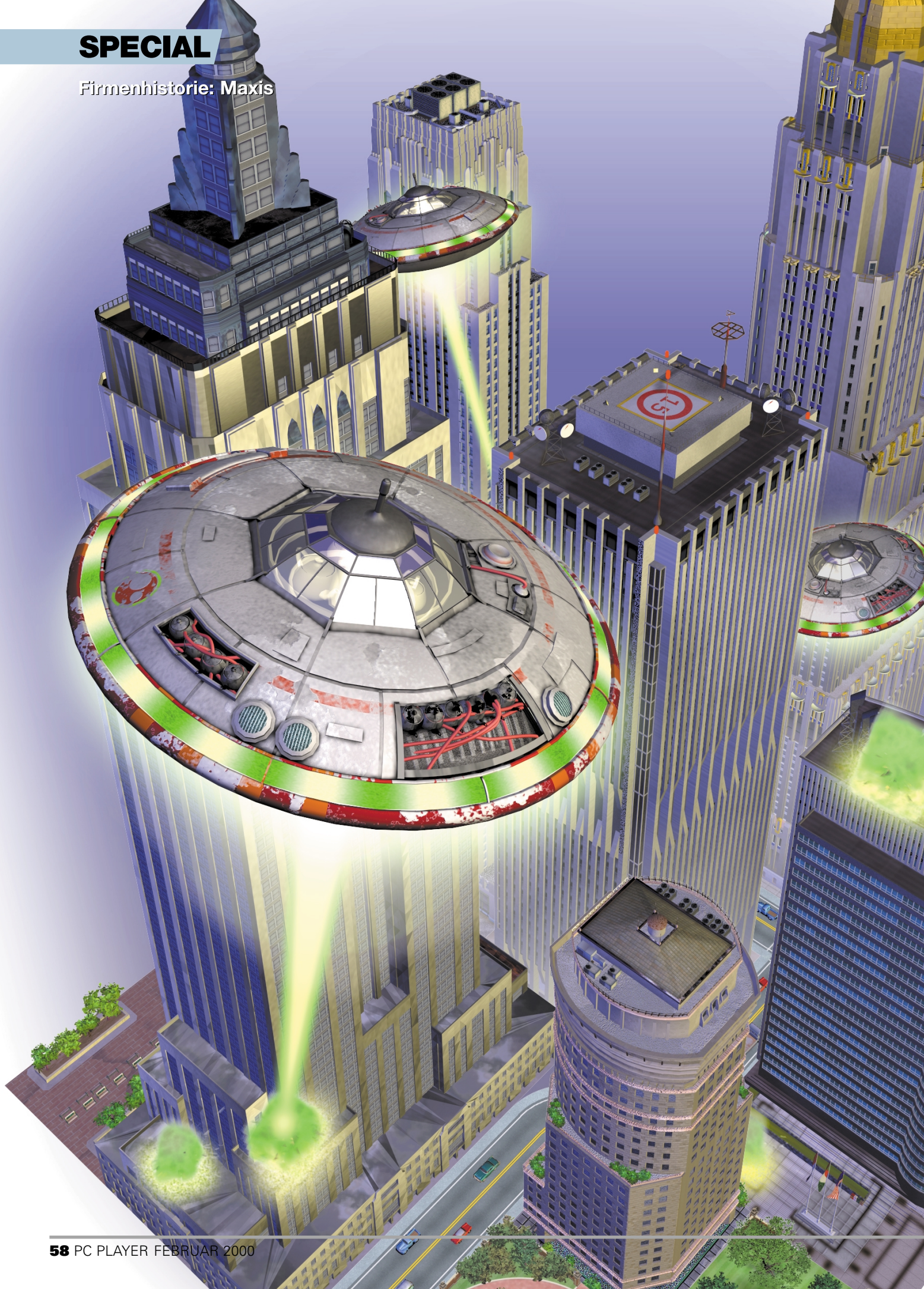
Sensationell: Will Wright entdeckt beim Treffen in Aachen die universelle Spielspaß-Gleichung.

Gags: Im Kamera-Modus machen Sie Fotos der Sims und erzählen mit Kommentaren versehen eine eigene Geschichte. Sims können auch sterben und dann eventuell als Geister zurückkehren und Ihr Haus unsicher machen.

Es ist schwer, die Faszination, die von The Sims ausgeht, in Worte zu verpacken. Das Spiel ist außergewöhnlich komplex und dennoch sehr zugänglich. Es gibt zwar außer den Karrieren keine »richtigen« Spielziele, doch der Titel erinnert an eine Fernsehserie zum Selbermachen und gehört zweifelsohne zu den faszinierendsten Software-Stücken, die wir jemals gesehen haben. (ra)



Jedes Objekt wie Billardtisch oder Whirlpool enthält alle Animationen und Informationen für die Sim-Darstellung.



# Die Sim-Könige

**K**eine andere Firma wird so sehr mit einem einzelnen Titel assoziiert wie Maxis. »SimCity« kennen nicht nur Spieleveteranen, selbst auf den Festplatten kategorischer Nichtspieler ist es häufig zu finden.

## Spiel mit Tiefgang

Die Grundidee für SimCity basiert auf einem Ballerspiel, das 1984 von Broderbund für den Commodore 64 entwickelt wurde. Will Wright war einer der Designer. Seine Aufgabe bestand darin, möglichst realistische Inseln zu schaffen, die den Attacken eines Helikopters als Ziel dienen sollten. Wright entwickelte einen Insel-Editor, der es ihm ermöglichte für damalige Verhältnisse recht realistische Gebäude zu

**»Es machte mir wesentlich mehr Spaß, Gebäude zu konstruieren, als sie zu zertrümmern.«**

platzieren. »Es machte mir wesentlich mehr Spaß Gebäude zu konstruieren, als sie mit dem Hubschrauber zu zertrümmern«, erinnert er sich. »Zur selben Zeit befasste ich mich privat mit den neuen Städtebau-Theorien des Architekten Jay Forrester. Und ich dachte mir, wenn es mir gelingen würde, Objekte wie Autos und Menschen in meinen Editor zu integrieren, könnte ich Forresters Ideen in eine realistische Spielumgebung integrieren.«

Das sollte ein Spiel sein? Wright's Idee stieß bei den Vertriebsfirmen erwartungsgemäß auf taube Ohren – trauriger Beweis dafür, dass es in den angeblich so innovationsfreudigen 80ern auch schon sehr kommerziell zugeht. Weder für den PC noch für den Macintosh fand sich ein Abnehmer. Also veröffentlichte Wright 1987 selbst eine abgespeckte Version für den C64. Noch im selben Jahr traf er auf einer Party Jeff Braun, der von der Spielidee so begeistert

**Mit »SimCity« erschien einer der zeitlosesten Klassiker im Spielbereich. Wir werfen einen genaueren Blick auf Maxis, die Macher dieses Hits und seiner Nachfolger.**

war, dass er Wright sofort eine Partnerschaft anbot, mit der Garantie, einen Publisher zu finden. Gemeinsam gründet man Maxis Software und Braun hielt Wort: 1989 überzeugte er Broderbund, das Spiel zu veröffentlichen.

## Das kauft doch keiner!

Nicht einmal Will Wright glaubte, dass sein Spiel sich gut verkaufen würde. Es stand in krassem Gegensatz zu allem, was der Spielmarkt bisher hervorgebracht



**So fing alles an. Heute ist SimCity mit circa 5 Millionen verkauften Exemplaren die erfolgreichste Spiele-Serie der Welt.**

bescheiden, dass Wright den Kundendienst bequem von seiner Wohnung aus steuern konnte.

Doch schließlich klingelte das Telefon immer öfter. Die Käufer des Spiels starteten eine einzigartige Mund-zu-Mund-Kampagne, auf die man seitens der Presse schnell aufmerksam wurde. Hiermit ist nicht die Fachpresse gemeint, die das Spiel von Anfang an begeistert aufnahm, sondern vielmehr die Massenmedien, →

## Muskelboys in Badehosen

Wer ein Computerspiel entwickelt, sollte sich niemals hetzen lassen. Was passieren kann, wenn keine Zeit zum Testen bleibt, weil ein Titel unbedingt zu einem gesetzten Termin veröffentlicht werden muss, zeigte 1996 das Spiel SimCopter. Einer der Programmierer war (und ist wahrscheinlich immer noch) homosexuell. Es echaufierte ihn, dass man in SimCopter nur heterosexuelle Paare beim Austausch von Zärtlichkeiten beobachten konnte. Er protestierte gegen diesen Umstand indem er ein paar gerenderte Muskelmänner in Badebekleidung ins Spiel einbaute, die hin und wieder auftauch-

ten und sich küssen sollten. Leider lief dabei etwas schief: Der Zufallsgenerator, der die maskulinen Tete-a-Tetes aktivierte, war schlecht programmiert und die bussehnenden Herrschaften erschienen mit erstaunlicher Regelmäßigkeit auf der Bildfläche. In der gestressten Testabteilung schien dies offensichtlich jedoch niemandem aufzufallen. Der schuldige Programmierer wurde dingfest gemacht und entlassen. Das gehört sich auch so: Wer zu dumm ist, um einen simplen Zufallsgenerator korrekt zu programmieren, hat in der Spiele-Entwicklung nichts verloren!

## Firmenhistorie: Maxis

→ wie TV und Tageszeitungen. Das Spiel, das keiner haben wollte, entwickelte sich nun in Rekordzeit zum internationalen Bestseller. Maxis wurde innerhalb weniger Wochen mit Anfragen überflutet – alles sollte plötzlich simuliert werden. Selbst die CIA, das Verteidigungsministerium, sogar die kanadische Holzfäller-Gewerkschaft wollten sich im Computer nachgestellt sehen. SimCity war zweifellos das erste Computerspiel, das einen nachweisbaren gesellschaftlichen Einfluss hatte. Die Weichen waren auf Erfolg gestellt – zumindest schien es so. Im Klartext: Zeit für eine Fortsetzung!

### Sim-Nachfolger

Die Fortsetzung brachte jedoch ein Problem mit sich: Will Wright hatte kein Interesse daran! Er wollte andere Ideen umsetzen und machte sich auch gleich an die Arbeit. »SimEarth« basierte ebenso wie SimCity auf einer wissenschaftlichen Theorie (dem »Gaia-Prinzip« von James Lovelock), während »SimAnt« das wuselige Treiben in einer Ameisenkolonie simuliert. Beide Spiele verkauften sich gut, nicht zuletzt auf Grund des Wiedererkennungswertes von Maxis. Der SimCity-Nachfolger fiel schließlich in die Hände von Fred Haslem, der bei SimEarth als Co-Designer fungierte. Der Programmcode dieses Spiels sollte dabei als Grundlage dienen.

Doch schon bald stellte sich heraus, dass Haslem mit dieser Aufgabe überfordert war. Der Code war instabil, die Perspektive grauslich, und die Spieler forderten lautstark den fälligen Nachfolger. Nach langem Zögern übernahm Will Wright schließlich doch noch die Projektleitung. Nach einem Jahr harter Arbeit erschien



**Streets of SimCity war eine actionreiche Kombination zwischen Auto-Simulator und Abenteuerspiel.**

»SimCity war das erste Computerspiel, das einen nachweisbaren gesellschaftlichen Einfluss hatte.«

1994 »SimCity 2000«. Visuell unterschied es sich wesentlich vom Original – vorgeordnete, isometrische 3D-Objekte ersetzen die flache Vogelperspektive. Spielerisch blieb so ziemlich alles beim Alten. Eine gute Entscheidung, die sich darin bestätigte, dass SimCity 2000 nach seiner Veröffentlichung sechs Monate lang auf

dem ersten Platz der Verkaufshitparaden zu finden war. Die Maxis-Gans legte weiterhin ihre goldenen Eier.

Aber Wright hatte jetzt endgültig genug von den Simulationen und wandte sich einem neuen Projekt zu, das »Die Hindenburg« heißen sollte. Das Spielprinzip bestand darin, zehn verschiedene Versio-

## Abfallwirtschaft

Mehrere Spiele auf die man bei Maxis große Hoffnungen setzte, wurden nie veröffentlicht. Crucible war ein Diablo-Klon, der jedoch am Ende nie an den Erfolg des großen Vorbilds hätte anknüpfen können. Bevor man sich blamierte, zog man das Spiel aus dem Verkehr. Chromaform machte auf den ersten Blick einen recht ordentlichen Eindruck, doch das recht eigentümliche anzuschauende Echtzeit-Strategiespiel wurde ebenfalls nicht zu Ende programmiert. Bei beiden Programmen handelte es sich um den Versuch, Blizzard-Produkte zu kopieren (Diablo und Starcraft).



**Mit Crucible wollte man Diablo kopieren. Ohne Erfolg – nie veröffentlicht.**



**Maxis' Versuch im Echtzeit-Genre Fuß zu fassen, schlug fehl. Chromaform erblickte nie das Licht der Welt.**

Nightfall war ein Actionshooter in einer futuristischen Spielumgebung, der hauptsächlich wegen seiner unzureichenden Grafiken ganz schnell wieder eingestellt wurde.



**Hatte nichts mit der gleichnamigen Kurzgeschichte von Isaac Asimov zu tun: Nightfall.**

nen vom Absturz des Zeppelins zu präsentieren, woraus der Spieler die richtige wählen sollte. Das Ganze sollte in ein Hybridspiel, das irgendwo zwischen Abenteuer und Flugsimulation lag, integriert werden. Ebenso wie sein historischer Namensvetter beendete Die Hindenburg ihre Existenz mit einer Bruchlandung, die allerdings 60 Jahre später in Kalifornien, anstatt in Lakehurst, New Jersey stattfand. Das Spiel wurde nie veröffentlicht.

### Dürre-Periode

Wie so viele andere Unternehmen davor tappte Maxis 1995 schnurstracks in die Falle »Fremdkapital«. Die kleine, innovative Spieleschmiede mit der freundlichen Betriebsatmosphäre verwandelte sich in ein investorengesteuertes Unternehmen mit 200 Angestellten. Will Wright und Jeff Braun mussten ihre Jobs an den ehemaligen Disney-Manager Sam Poole abgeben, und das gemütliche Büro in Orinda wurde in den sechsten Stock eines Hochhauses in Walnut Creek verlegt. Poole brachte das Unternehmen an die Börse und plötzlich hörte man anstatt »Spiel, Spaß, Risiko« die Worte »Jahresbericht, Marge, Imagepflege«. In dieser Zeit verließen mehrere wichtige Mitarbeiter, darunter auch Jeff Braun, das Unternehmen. Der Jahresplan für 1996 sah die Veröffentlichung von nicht weniger als vier Spielen vor – egal wie! Die vier Titel – »SimCopter«, »SimTunes«, »SimPark« und »Full Tint Pinball« – erschienen auch tatsächlich und spielten sich wie die Fließband-Produkte, die sie waren. Als äußerst unterhaltsam erwies sich Wrights eigenes Produkt SimCopter. Ein homosexueller Programmierer verlieh dem Titel eine besondere Note. Lesen Sie



**Keine Städte, nur ein einzelner Wolkenkratzer wurde vom Spieler in Sim-Tower verwaltet.**



**SimAnt führte den Spieler mitten in das wuselige Treiben eines Ameisenhaufens.**

mehr darüber im Kasten »Muskelboys in Badehosen«.

Die vier eben erwähnten Produkte verkauften sich allerdings nur spärlich und Maxis befand sich plötzlich in argen Finanznöten. Ein Hit musste her und was lag näher als die Wiederbelebung des Flaggschiff-Produktes? 1997 war außerdem die Ära der 3D-Spiele und so erwarb man Anteile am texanischen Unternehmen Cinematronics, einer der zahlreichen Firmen, die sich auf dieses Genre spezialisierten. Dort ließ man den Diablo-Klon »Crucible« herstellen. Gleichzeitig entstand ein Full-Motion-Video-Abenteuer namens »The Crystal Skull« mit Edward James Olmos. Damit nicht genug: Eine Spiele-Serie für Kinder mit Marty, der animierten Maus, und eine Reihe von Sportspielen gingen ebenfalls in Produktion. In dieser Zeit verspielte Maxis sich jedweden Kredit mit den Hardcore-Gamern und der erwartete Ansturm der kaufenden Massen auf die konsumentengerecht zusammengeschusterten Produkte blieb aus. Fazit: Zwei Millionen Dollar Verlust und das drohende Aus für Maxis. Nur »SimCity 3000« konnte das Unternehmen noch retten.

### Die dreidimensionale Lösung

Auch für den dritten Teil der Städtebau-Simulation folgte man den gängigen Trends. Ein 3D-Abenteuer-Sim sollte es diesmal werden, in dem der Spieler die SimCitizens erstmals aus der Fußgänger-Perspektive erleben sollte. Wright hatte berechnete Einwände, die jedoch von den Hauptaktionären und Vorstandsmitgliedern unterdrückt wurden. Mit viel Pomp und Getöse wurde 1997 die 3D-Version von SimCity 3000 auf der E3 der völlig →



**SimCity in einer dreidimensionalen Spielumgebung war nach Ansicht von Will Wright nicht durchführbar. Nach einjähriger Entwicklungszeit gab man ihm schließlich Recht.**

Das vierte Spiel, das uns erspart blieb, ist SimCity 3D. Ursprünglich wollte man dem Spieler erlauben, in einer echten 3D-Umgebung umherzuspielen und den SimCitizens direkt ins Auge zu schauen. Ein paar Monate vor der geplanten Veröffentlichung erfolgte die Übernahme durch EA und die 3D-Variante der Städtebausimulation wanderte in die digitale Mülltonne. Dafür entstand SimCity 3000 in der uns heute bekannten Form.

## Firmenhistorie: Maxis



**Schauspieler Edward James Olmos wurde als Protagonist für das Full-Motion-Video-Abenteuer The Crystal Skull engagiert.**

→ unbeeindruckt bleibenden Öffentlichkeit vorgestellt.

Wright sah das anders. Die Detailfülle eines SimCity-Spiels machte die Entwicklung des Titels mit existierender Technologie schier unmöglich. Eine völlig neue Engine müsste entwickelt werden, ein Unterfangen für das die nötigen finanziellen Mittel fehlten. Wrights Dilemma: Die Veröffentlichung verzögern und den finan-



**Drei Spiele bildeten den Anfang für eine geplantes neues Sportlabel: Kick Off 3, SimGolf und Tony LaRussa Baseball.**



**Platzieren auch Sie ein solch schmuckes Forschungslabor oder einen Nuklearreaktor auf den roten Planeten in SimMars.**

ziellen Todesstoß riskieren oder das Spiel trotz aller Unzulänglichkeiten auf den Markt bringen und den Namen SimCity der Lächerlichkeit preisgeben?

### Der Retter

Der Retter in der Not erschien buchstäblich in letzter Sekunde in Form von Electronic Arts. Für 125 Millionen Dollar in EA-Aktien wechselte das Unternehmen den Besitzer. Es folgten die üblichen Entlassungen und Sparmaßnahmen und SimCity 3D landete in der Mülltonne. Spielzeugverkäufer Sam Poole flog berechtigterweise als erster und wurde durch Luc Barthelet ersetzt, dessen Aufgabe darin bestand, Maxis wieder zum alten Glanz zu verhelfen. SimCity 3000 erschien mit bewährtem Spielprinzip und isometrischer Perspektive im Februar 1999 und hält sich bis heute in den Top-Ten-Charts.

### Vorwärts ins All

Mit einem seiner nächsten Projekt möchte Will Wright sich einen langgehegten Traum verwirklichen: »SimMars« entsteht in Zusammenarbeit mit NASA und ermöglicht die Kolonisierung des roten Planeten. Die Spielumgebung wird aus NASA-Archivfotos und neuen Landschaftsbildern bestehen. Eine Unmenge von Technologien müssen erforscht und eingesetzt werden, um den Planeten bewohnbar zu machen.

Obwohl die Arbeit an SimMars kaum begonnen hat, hegt Will Wright bereits Pläne für ein weiteres, bisher noch namenloses Spiel. Auch dieses Produkt stützt sich wieder auf eine wohlbekannte, wissenschaftliche Theorie: diesmal handelt es sich um Drake's Gleichung. Mit dieser Formel wird die mögliche Anzahl intelligenter Zivilisationen im Universum kalkuliert, die dazu in der Lage wären, innerhalb einer Galaxie mit anderen Lebensformen Kontakt aufzunehmen. Spieler sollen diverse Parameter selbst bestimmen können, darunter die



**Chaos im Simland. Der Retter erscheint in Form eine Hubschraubers in SimCopter.**

Anzahl von Sternen und die Wahrscheinlichkeit für die Entstehung intelligenten Lebens innerhalb dieser Sonnensysteme.

Die Zukunftsaussichten von Maxis haben sich seit der EA-Übernahme deutlich verbessert. Die Erwartungen für »The Sims« (siehe Interview auf Seite 56) sind hoch gesteckt und wenn es gelingt diese zu erfüllen, steht für Maxis der erste echte »Nicht-SimCity-Hit« in Aussicht. SimMars ist hingegen ein Risiko, angesichts der mangelnden Begeisterung die Spiele wie »Alpha Centauri« oder »Outpost« in der Vergangenheit auslösten.

### Visionär

Will Wright gebührt höchstes Lob für sein Vertrauen in die Intelligenz der Computerspieler, deren kumulatives Interesse nicht ausschließlich in Zerstörung, sondern – in ebenso hohem Grade – im Aufbau und der Schaffung neuer Welten besteht. Wir sind sehr gespannt, wie lange es noch dauern wird, bis dieser Aspekt unseres Hobbys in den Medien Beachtung finden wird. Aber »Computerspieler verbessert Lebensbedingungen im Sudan« lässt sich halt viel schlechter verschachern als »Joystickfreak knackt Pentagon-Rechner«.

**(Markus Krichel/mash)**



# Erst fragen, dann schießen

Mit »SWAT 3« erscheint der vorerst letzte taktische 3D-Shooter. Zeit für einen kleinen Genre-Überblick.



Kontrolle über einen ganzen Trupp Soldaten: Special Operations, Microprose, 1992.



Erste 3D-Ansichten mit Taktik-Karte kombiniert: Space Hulk, Electronic Arts, 1994.



Space Marines mit DirectX: Space-Hulk-Nachfolger mit dem innovativen Zusatz »2«. Space Hulk 2, Electronic Arts, 1996.

## »Circle-Strafing nützt überhaupt nichts.«

**N**icht zuletzt die hohen Verkaufszahlen von »Delta Force« und vor allem von »Rainbow Six« (laut Entwickler Redstorm Entertainment fast 600 000 Exemplare) zeigen die Beliebtheit eines neuen Sub-Genres der 3D-Spiele: die taktisch angehauchten Actiontitel.

Was ist das überhaupt, ein Taktik-3D-Shooter? Während es bei den meisten Produkten darauf ankommt, möglichst schnell Horden von Gegnern zu eliminieren und zuweilen ein Rätsel zu lösen, geht es hier eher um behutsames und überlegtes Vorgehen. Meistens militärisch angehaucht, nützt das Circle-Strafing (schnell um einen Gegner herumkreisen und schießen) überhaupt nichts. Taktik spielt eine große Rolle, oft sind Sie nicht allein und können Ihren Männern Befehle erteilen.

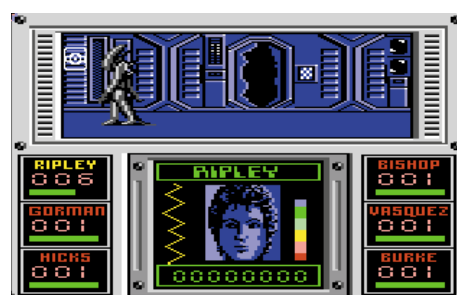
Feinde brauchen nur wenige Treffer, um Sie außer Gefecht zu setzen, die Ausrüstung entspricht für gewöhnlich der Realität, ebenso Schauplätze und Missionen. Mal sollen Geiseln befreit, dann bestimmte Installationen zerstört werden. Für gewöhnlich sollen Sie dies unauffällig tun, da eine Entdeckung Wachen und Ähnliches auf den Plan ruft, die wie in der Wirklichkeit meistens dafür sorgen, dass Sie und Ihre Truppe nicht mehr lebend entkommen können.

### Wie alles begann

Das erste Spiel, in dem Sie ein Team kontrollierten, das sich seinen Weg freikämpfen musste, war eigentlich **Aliens** von Electric Dreams für den legendären Commodore C64. Angelehnt an James Camerons gleichnamigen Kinofilm von 1986 führten Sie in der Rolle von Ripley eine Gruppe fünf weiterer Marines aus der von Aliens befallenen Kolonie LV-426. Das Ganze wurde schon in einer Pseudo-3D-Ansicht dargestellt. Doch leider taten Ihre Jungs nichts, bis Sie die Kontrolle übernahmen; in der Zwischenzeit wurden Sie von den Aliens gefressen.

Ein Jahr später brachte Simulations-Spezialist Microprose **Airborne Ranger** ebenfalls für den C64 heraus. In der Rolle eines leicht bewaffneten Soldaten sollten Sie eine Menge Aufträge erfüllen, etwa Kriegsgefangene befreien oder gegnerische Stellungen ausschalten. Ihre Ausrüstung warfen Sie vorher per Fallschirm über dem Einsatzgebiet ab, also mussten Sie sich nicht nur vor den Gegnern in Acht nehmen, sondern auch Ihre Gerätschaften erwischen, bevor sie dem Feind in die Hände fielen. 1992 kam mit **Special Operations** ein Nachfolger für 16-Bit-Computer (Commodore Amiga, Atari ST) und den PC heraus, in dem Sie eine vierköpfige Spezialeinheit kommandierten.

Zwei Jahre später veröffentlichte Electronic Arts **Space Hulk**, eine Umsetzung des gleichnamigen



Mit Ripley auf Alien-Hatz: **Aliens**, Electric Dreams, 1986.



Der eigentliche Genre-Erfinder: **Airborne Ranger**, Microprose, 1987.



Begründer des Genres der modernen Taktik-3D-Shooter: **Spec Ops**, Zombie VR Studios, 1998.



Brettspiels von Games Workshop. Hier kontrollierten Sie – ebenfalls in einer 3D-Umgebung – bis zu zehn harte Space Marines, die sich in einem von Aliens besetzten Raumschiff-Wrack aufhielten und dort aufräumen sollten. Durch die unfair schwer zu bekämpfenden Gene Stealers (= mordende Metzel-Monster) war dies jedoch kein wirklicher Spaß. Dennoch wirkte das Spiel richtungsweisend. Mitte 1996 gab es hierzu den Nachfolger **Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels**, der jedoch an

den gleichen Problemen wie der Vorgänger krankte: Wahnsinnig schnelle Aliens mordeten wahnsinnig langsame Marines.

Im Jahre 1998 kam dann das erste Spiel, in dem Sie trotz 3D-Shooter-Optik taktisch in Echtzeit und in allen drei Dimensionen vorgehen mussten: **Spec Ops – Rangers lead the Way**.

### Vergangenheit und Zukunft.

In diesem Special finden Sie nun die aktuellen Vertreter des Genres, säuberlich aufgeführt und noch mal durchgecheckt. Außer der Spielspaß-Bewertung finden Sie beispielsweise einen Indikator, der Ihnen zeigt, wie hoch der Action- und der Taktik-Anteil im jeweiligen Programm ist.

Neue Titel sind bis jetzt leider noch nicht angekündigt, bis auf eine einzelne, aber dafür umso spannendere Ausnahme: Nach der Spieleübersicht des Specials finden Sie einen großen, erschöpfenden Vorabbericht zu »Command & Conquer: Renegade«, dem nächsten interessanten und eigenständigen Titel in Westwoods »C&C«-Serie. (mash)



# Alle aktuellen Genre-Vertreter im Vergleich

**Nun wird es ernst: Sämtliche Repräsentanten dieser Spielespezies werden auf Herz und Nieren gegeneinander abgewogen.**



**Hände hoch! Wieder konnte das SWAT-Team einen Verbrecher überwältigen, ohne ihn zu töten.**

## SWAT 3: Close Quarters Battle

**A**ls jüngster Neuzugang kommt von Sierra der dritte Teil der »SWAT«-Serie (Test auf Seite 96), dessen zwei Vorgänger allerdings ein Adventure mit Multimedia-Einlagen, beziehungsweise ein Strategiespiel waren. Als Chef über vier Mitglieder der Polizei-

Elitetruppe SWAT (Special Weapons And Tactics) sollen Sie in 16 Missionen üblen Schergen das Handwerk legen. Das Repertoire reicht von der Festnahme eines Scharfschützen bis hin zum Kampf gegen Terroristen, die einen Passagierflieger abschießen und Los Angeles dem Erdboden gleichmachen wollen.

Anders als bei den beiden »Rainbow Six«-Titeln muss ein Einsatz nicht von vornherein bis ins kleinste Detail geplant werden. Ihre Mannen gehorchen Befehlen, stellen sich dabei aber zuweilen dämlicher an, als die Polizei erlaubt. Das passiert Gott sei Dank eher selten. Während in allen anderen hier vorgestellten Spielen Gegner für gewöhnlich nicht mit dem Leben davorkommen,

soll hier möglichst jeder Bösewicht festgenommen werden. Grafik und Atmosphäre gelingen den Designern sehr schön, weswegen SWAT 3 auch an der Spitze dieses Reigens steht.



**Auf und durch! Auf Befehl brechen Ihre Mannen verdächtige Türen auch auf.**



**Auch das Los Angeles Convention Center muss als Einsatzort herhalten.**

**PCPLAYER WERTUNG**  
**SWAT 3**  
 Hersteller: Sierra/Havas Interactive  
 Test in Ausgabe: 2/2000  
 Taktik: [Bar chart showing 100%]  
 Präsentation: [Bar chart showing 100%]  
 Steuerung: [Bar chart showing 100%]  
 Zugänglichkeit: [Bar chart showing 100%]  
 Umfang: [Bar chart showing 100%]  
**SPIELSPASS 83**

## Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

**D**er Nachfolger des sehr populären »Rainbow Six« greift dessen Tugenden auf und verbessert sie.

Neue Waffen und Ausrüstung erfreuen den geneigten Kenner, im Team finden sich nun auch Scharfschützen, welche das Spiel der Romanvorlage von Tom Clancy näher

bringt. 18 Missionen führen rund um die Welt, vom Kosovo, über Prag, bis in die ehemalige Sowjetunion. Immer schlagen Sie sich mit dem internationalen Terrorismus herum, der auch hier nichts Geringeres im Sinn hat, als das Antlitz der Welt zu verändern.

Im Planungs-Modus tüfteln Sie vor dem Einsatz jede einzelne Bewegung aus, netterweise findet sich für jede Mission gleich ein Plan. Per Beobachtungs-Modus sehen Sie – wie bei der Rainbow-Six-Missions-CD »Eagle Watch« – Ihren Mannen einfach nur zu oder übernehmen jeden beliebigen Soldaten. Die KI-



**Sogar eine Flugzeug-Befreiung steht auf dem Programm.**

Mängel des ersten Teils, der Team-Mitglieder schon mal im Kreis laufen oder an Treppenstufen hängen bleiben ließ, wurden weitestgehend behoben. Auch die Grafik sieht dank einer viel höheren Zahl von Animationsstufen besser aus, kann aber nicht mit SWAT 3 mithalten. Falls Ihnen jedoch

die strategische Seite der Terroristenbekämpfung genauso gut gefällt wie der eigentliche Einsatz, ist dies Ihr Programm.



**Die Designer legen Wert auf echte Örtlichkeiten wie hier die Prager Oper.**

**PCPLAYER WERTUNG**  
**ROGUE SPEAR**  
 Hersteller: Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive  
 Test in Ausgabe: 11/99  
 Taktik: [Bar chart showing 100%]  
 Präsentation: [Bar chart showing 100%]  
 Steuerung: [Bar chart showing 100%]  
 Zugänglichkeit: [Bar chart showing 100%]  
 Umfang: [Bar chart showing 100%]  
**SPIELSPASS 83**



**Was treiben denn diese Wissenschaftler da?**

**D**as Spiel könnte auch »Delta Force 1.5« heißen, wenn Sie nach den Innovationen gehen.

Zwar gibt es jetzt einen taktischen Befehls-Bildschirm, aber der funktioniert erst nach dem Herunterladen eines ziemlich großen Patches.

## Delta Force 2

Nichtsdestotrotz macht das nach wie vor Spaß, denn die Missionen sind recht abwechslungsreich und actionlastig. Nicht ganz so geradlinig wie bei »Delta Force«, aber trotzdem müssen Sie nicht allzu viel überlegen, sondern nur auf die Gesundheit achten. Über [www.novaworld.com](http://www.novaworld.com) loggen Sie sich kostenlos ein (von den Providergebühren abgesehen) und können dort ein ganzes Arsenal von verschiedenen Mehrspieler-Modi fast verzögerungsfrei spielen. Von Real-

ismus findet sich hier zwar keine Spur, aber mit den mehr als doppelt so vielen Einsätzen wie fast alle anderen Konkurrenten, plus einem Editor, werden Freunde gepflegter Actionspiele ihre Freude haben.



**Action im Grünen: In der Hocke geben Sie ein weit-aus kleineres Ziel ab.**

## Delta Force

**A**uch Novalogic wollte nicht zurückstehen und organisierte wie immer eine offizielle Lizenz samt einem Ex-Delta-Force-Mitglied als Berater.

Trotzdem ist wie immer ein reinrassiges Actionspiel dabei herausgekommen, das einen noch geringeren taktischen An-



**Auch nach Mütterchen Russland führen Sie die Einsätze.**

spruch hat als der Nachfolger. Dank Voxelspace können Sie kilometerweit gucken, müssen aber mit dem bekannten Look

ohne Texturen-Filterung vorlieb nehmen.

Die vielen Einsätze geraten abwechslungsreich, oft tauchen Fahrzeuge wie Panzer, Hubschrauber oder Autos auf, die für gewöhnlich auch eine Rolle spielen, etwa in einem Konvoi. Leider sind alle Gegner immer an den exakt gleichen Stellen platziert, was für den Wiederspielwert nicht unbedingt gut ist. Wie bei allen neueren Novalogic-Produkten spielen Sie ziemlich angenehm über das Internet ([www.nova](http://www.nova)



**Bösewichter bewachen einen Koffer voller Geld. Doch sie rechnen nicht mit der Delta Force.**

## Tom Clancy's Rainbow Six

**D**as erste richtig erfolgreiche Spiel von Red Storm Entertainment basiert auf einem Roman von Firmengründen Tom Clancy.



**Das Rainbow-Team infiltriert ein gegnerisches Gebäude.**

Zu den Einsätzen aus dem Buch bastelten die Programmierer einige weitere und so sind Sie nicht nur für den richtigen Ablauf der Mission verantwortlich, sondern auch für deren Planung. Sie können auf einer schematischen Karte jedem Team-Mitglied bestimmte Aktionen zuordnen, die diese dann entweder automatisch oder auf Kommando ausführen. Leider klappt das nicht immer hundertprozentig, da die KI der Sol-



**Erstmals konnten Sie vor dem Einsatz genau planen.**

daten nicht völlig auf der Höhe ist. Mittlerweile erhalten Sie das Programm, inklusive der Mission-CD »Eagle Watch«, als »Rainbow Six Gold« zu einem besonders günstigen Preis.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**DELTA FORCE 2**

Hersteller: Novalogic

Test in Ausgabe: 1/2000

Taktik Action

Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:

**SPIELSPASS 82**

world.de), was Mehrspieler-Gefechte durchaus witzig werden lässt. Im Solo-Spiel haben Sie allerdings über Ihre Mitstreiter nicht die geringste Kontrolle, da Sie ihnen keine Befehle geben können.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**DELTA FORCE**

Hersteller: Novalogic

Test in Ausgabe: 12/98

Taktik Action

Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:

**SPIELSPASS 78**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**TC RAINBOW SIX**

Hersteller: Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive

Test in Ausgabe: 11/98

Taktik Action

Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:

**SPIELSPASS 78**



**So ist es richtig: Immer zu allen Seiten hin sichern.**

**A**uch bei Zombies Beitrag zum Genre ist der Nachfolger deutlich besser ausgefallen als das Originalprogramm. 26 Missionen, die sich alle direkt anwählen lassen, sorgen für längeren

oder die Antarktis sorgen für optische Abwechslung. Die Einsätze haben für gewöhnlich alle etwas Einzigartiges, was ebenfalls motivierend wirkt.

KI-Probleme finden Sie hier ebenfalls: Ihren Jungs müssen

## Spec Ops 2: Green Berets

Spielspaß, außerdem haben Sie jetzt bis zu drei Mitstreiter unter Ihrer Fuchtel. Die Grafik hat sich ebenfalls gebessert, kann aber trotzdem nicht mit den Konkurrenten mithalten. Interessante Orte wie ein im Hafen liegendes Schiff, der Urwald

Sie schon öfters sagen, dass sie mitkommen sollen. Ansonsten stehen sie herum wie Ölgötzen, laden zum Zielschießen ein und machen so zeitkritische Missionen zunichte.



**Hinter einer kleinen Anhöhe versteckt es sich besonders gut.**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPEC OPS 2: GREEN BERETS**  
Hersteller: Zombie VR Studios/  
Take 2 Interactive  
Test in Ausgabe: 1/2000  
Taktik Action  
  
Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:  
**SPIELSPASS 77**

## Hidden & Dangerous

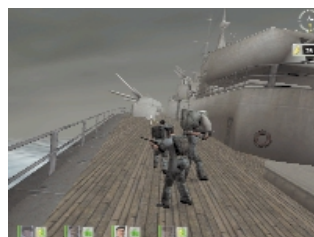
**A**ls einziges Spiel in diesem Special greift »Hidden & Dangerous« den Zweiten Weltkrieg auf. Missio-



**Bei Hidden & Dangerous kommt echtes Partisanen-Gefühl auf.**

nen wie Kampagnen haben eine spannende Story, an einen taktischen Bildschirm mit Befehlsmöglichkeiten haben die Programmierer ebenfalls gedacht. Diesen benötigen Sie aber eigentlich so gut wie nie, denn alle wichtigen Befehle liegen als Kürzel auf der Tastatur.

Die Grafik wirkt merkwürdig klobig, aber dafür machen die Geräusche bei der Präsentation wieder Punkte gut. Die tolle Musik, sowie Sprachausgabe und Effekte erzeugen eine



**Ihre Aufträge führen Sie an ausgefallene Orte.**

adrenalinfördernde Atmosphäre. Vor kurzem erschien übrigens die Missions-CD »Fight for Freedom«, auf der sich allerdings lediglich neun neue Einsätze verbergen.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**HIDDEN & DANGEROUS**  
Hersteller: Illusion Softworks/  
Take 2 Interactive  
Test in Ausgabe: 9/99  
Taktik Action  
  
Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:  
**SPIELSPASS 76**

## Spec Ops: Rangers lead the Way

**D**er erste 3D-Shooter, in dem Sie mit blinder Ballerwut unmöglich weiterkamen, war »Spec Ops«. Zusammen mit Ihrem getreuen Kameraden müssen Sie 16 Aufträge in bekannten

Krisengebieten absolvieren. Ein halbes Jahr später kam das Add-on »Ranger Team Bravo«, das neben ein paar zusätzlichen Missionen lediglich den fehlenden Mehrspieler-Modus nachlieferte.

Per Tastatur können Sie Kommandos an Ihre Kollegen geben und ein automatisches Zielsystem sorgt dafür, dass Sie die gut getarnten Gegner auch rechtzeitig unter Beschuss nehmen können. Medikits lindern kleine Blessuren, einige Treffer beenden den Einsatz jedoch ziemlich vorzeitig. Leider ist die Sichtweite durch die damalige

Polygon-Grafik-Engine sehr begrenzt. Das Fehlen einer Karte mag zwar realistisch sein, stört aber den Spielfluss.



**Geschafft! Die Drogenraffinerie ist vernichtet.**



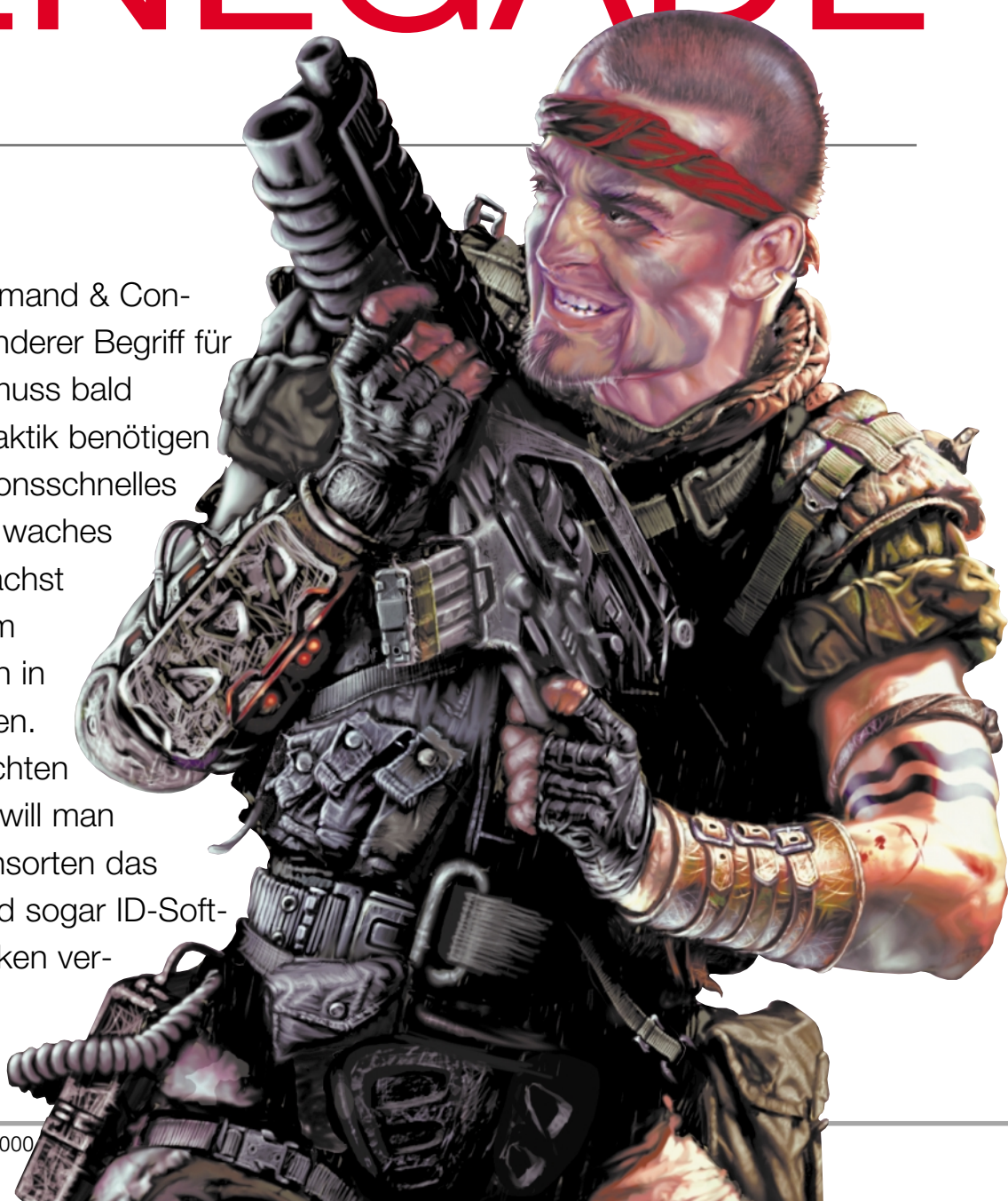
**Für Missionen bei Dunkelheit haben Sie ein Nachtsichtgerät.**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPEC OPS**  
Hersteller: Zombie VR Studios/  
Take 2 Interactive  
Test in Ausgabe: 6/98  
Taktik Action  
  
Präsentation:  
Steuerung:  
Zugänglichkeit:  
Umfang:  
**SPIELSPASS 71**

# COMMAND & CONQUER: RENEGADE



Wer dachte, »Command & Conquer« sei nur ein anderer Begriff für Echtzeitstrategie, muss bald umdenken. Statt Taktik benötigen Sie dann ein reaktionsschnelles Händchen und ein waches Auge, denn demnächst heißt es: runter vom Feldherrnhügel, rein in den Schützengraben. Mit einem waschechten Taktik-3D-Shooter will man Rainbow Six & Konsorten das Fürchten lehren und sogar ID-Software in die Schranken verweisen.





Der NOD-Buggy ist ein schnelles Angriffsfahrzeug und besonders nützlich im Mehrspieler-Modus.

**E**s gibt sie zuhauf in der Geschichte der Computerspiele: einst makellose Legenden, die durch unkluge Firmenpolitik einige Kratzer abkamen.

MicroProse scheiterte grandios damit, aus der X-COM-Strategie-Reihe ein Weltraum-Ballerspiel zu fabrizieren, und LucasArts neueste Star-Wars-Versuche können bestenfalls als mittelpfächtig bezeichnet

werden. Selbst die sonst so unfehlbare Spieleschmiede Blizzard sah sich neulich gezwungen, ihre Arbeit an einem Abenteuerspiel mit Warcraft-Hintergrund im fortgeschrittenen Stadium abzuberechnen. Offenbar ist das Experiment äußerst riskant, einer etablierten Spiele-Reihe einen komplett anders gearteten Ableger dazuzugesellen.

Also, was zum Teufel sollen da diese neuen, auf den ersten

## »Das größte Wagnis innerhalb der C&C-Serie.«

Blick abwegigen Pläne von Westwood, ein Command&Conquer-Actionspiel zusammenzubauen?

Neben »Quake« und »Tomb Raider« ist Command & Conquer sicherlich einer der stärksten Markennamen für Computerspiele – noch immer, wie man nach dem umstrittenen »Tiberian Sun« feststellen muss. Trotz teils herber Kritik von Seiten enttäuschter Käufer, konnten auch von Tiberian Sun Rekordmengen abgesetzt werden. Angesichts solch beeindruckender Umsätze kann sich Westwood die Hände reiben und getrost an dem größten Wagnis weiterarbeiten, welches bislang innerhalb der C&C-Serie eingegangen wurde: Dem Action-Spiel »Renegade«. Ein Scheitern würde das Ansehen von Command & Conquer wohl endgültig ruinieren, ein Erfolg jedoch den Mythos neu begründen.

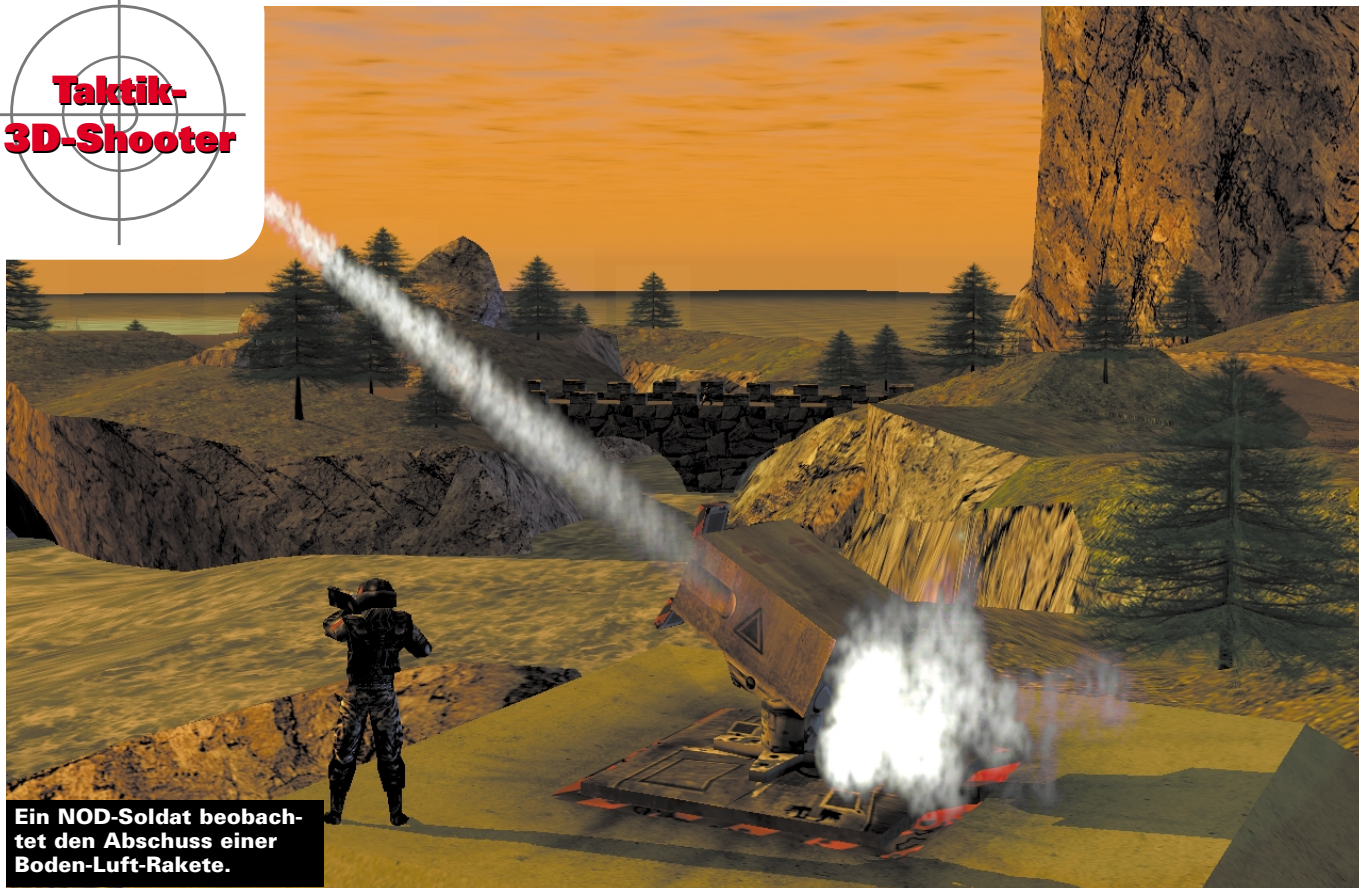
### Einer gegen Alle

Renegade, das ursprünglich unter dem Arbeitstitel »The Commando Project« firmierte, ist Westwoods erster Vorstoß in den brodelnden, äußerst hartumkämpften 3D-Action-Markt. Klar, es ist ein enorm riskantes Wagnis, aber von Verzagttheit ist im Westwood-Hauptquartier in Las Vegas nichts zu spüren. Es liegt eher Erregung in der Luft, dass – nach zweijährigem Hin und Her über die Zukunft von Renegade – das Projekt nun endgültig abhebt.

»Etwas, was wir schon immer im Command&Conquer-Universum verwirklichen wollten war, dem Spieler einen direkten, persönlichen Blick auf die Ereignisse zu ermöglichen,« erläutert Louis Castle, Entwicklungschef bei Westwood und einer der Gralshüter des C&C-Mythos. »Schon beim ersten Command & Con- ➔



In einer Mission muss man diesen Außenposten stürmen.



Ein NOD-Soldat beobachtet den Abschuss einer Boden-Luft-Rakete.

## »Eine Mehrspieler-Erfahrung im Solo-Spiel.«

→ quer haben sich viele in die Idee des einsamen Kämpfers verliebt. Bei Renegade wollen wir uns genau auf dieses Element konzentrieren: dieses spezielle Einer-gegen-eine-ganze-Armee-Gefühl; wir dachten, das würde perfekt zum Action-Genre passen. Und während das Projekt allmählich ein Eigenleben entwickelte bemerkten wir, dass wir etwas erreichen wollten, was weit jenseits dessen war, was die meisten Konkurrenten planten.«

### Die dritte Person

»Es ist im Prinzip ein Action-Spiel,« stellt er fest. »Herumrennen, ballern, springen, Dinge kaputtschießen – aber dies alles vor dem C&C-Hintergrund. Es gibt dem C&C-Fan die einmalige Gelegenheit, das C&C-Universum aus der Nahansicht zu erkunden, und der Action-Fan erhält zudem einen wirklich robusten Schauplatz.« Auf Nachfrage be-

schreibt Castle Renegade als »irgendwo im Bereich Unreal/Half-Life« angesiedelt – zumindest hofft man wohl auf ähnliche Umsätze. »Es ist sehr kampforientiert, daher wird es viele kinetische Aktivitäten geben. Ganz bestimmt wird es nicht rätselorientiert sein wie Tomb Raider. Viele werden es dennoch mit Tomb Raider vergleichen, da es ebenfalls mit Blick auf die Spielfigur gesteuert wird. Aber was wir hier wirklich richtig gemacht haben, ist die Kombination von Action mit dieser Dritten-Person-Perspektive. Es geht nicht um das Hüpfen von einer Plattform zur nächsten. Es geht darum, die Gegner auszu-

tricksen. Wir wollen eine Mehrspieler-Erfahrung in einem Solo-Spiel nachstellen.«

### Ideenjäger

Ursprünglich konzipiert als PlayStation-Titel und zu einem externen Entwickler abgeschoben, wurde Renegade wieder ins Stammhaus zurückgeholt, als man das Potenzial erkannte. Die seit einiger Zeit wachsende Popularität für das zunehmend vielfältigere 3D-Action-Genre – von Tomb Raider, über Half-Life, bis hin zu Rainbow Six – wurde selbst von Louis Castle schließlich bemerkt. »Es gibt zahlreiche Spiele, von denen wir uns

inspirieren ließen. Dazu zählen Half-Life, aber auch Konsolentitel wie Metal Gear Solid,« flücht er ein, »aber ich denke nicht, dass wir wirklich direkt mit diesen Spielen konkurrieren. Wir wollten einfach nur herausfinden, warum die Konkurrenz-Titel so viel Spaß machen, so cool sind, und dann diese Elemente – zumindest die emotionale Wirkung dieser Elemente – in ein Produkt packen, das in die C&C-Welt passt.« Böartige Naturen würden dies in »wir klauen wo, wir können« übersetzen, aber eigentlich verfährt ja fast die gesamte Branche nach diesem Motto, und warum auch sollte man das Rad jedes Mal neu erfinden.

### Ein abtrünniger James Bond

Renegade versetzt den Spieler in die Rolle eines Einzelkämpfers. Dieser Spezialist richtet mittels einer Kombination aus Täuschung, Sprengstoff und Sarkasmus absolute Verheerung innerhalb einer gegnerischen Basis an, bevor sie von stark überlegenen Kräften ausgeschaltet wird. Bei Com-



Durch die Maske sollen NOD-Soldaten unmenschlich werden.

mand&Conquer wurden diese Super-Soldaten als winzige Infanterie-Einheit dargestellt, aber bei Renegade werden sie als richtige 3D-Charaktere zum Leben erweckt, gesteuert aus einer sehr nahen Ansicht auf den Soldaten. Und so wie die Perspektive ins Detail geht, so wird auch die Persönlichkeit des Soldaten wichtiger. Wir erfahren, dass sein Name Major Jack Shepherd ist, Sohn des GDI-Generals Shepherd, eine Person, die den Kennern der Original-C&C-Spiele bekannt sein dürfte. »Jack ist ein Renegat, ein Abtrünniger in dem Sinne, dass er ein unkontrolliertes Element darstellt« erläutert Castle. »Er ist eine Geheimwaffe.

Die GDI setzt ihn nur bei Missionen ein, bei denen sonst keine Hoffnung auf

### Durch die Hintertür

Diese Beschreibung gibt einen guten Hinweis auf den Stil, in dem die 15 Missionen ablaufen werden: mit Täuschung, Gerissenheit und Nahkampf-Taktiken. »Wenn Sie diese Ninja-Methoden bevorzugen, dann liegen Sie genau richtig!« stellt Castle fest. »Das ist genau der Ansatz von Metal Gear Solid, bei dem es darauf ankommt, Konflikte zu vermeiden. Ab einem bestimmten Punkt wird man Kämpfe mit dem Gegner nicht verhindern können. Aber bis dahin kann man sich eine Menge von scheinbar unvermeidlichen Kämpfen durch vorsichtiges Vorgehen ersparen, indem man einfach sehr, sehr leise agiert. Unser Universum belohnt allerdings beide Arten des Vorgehens, also auch die

die Möglichkeit, durch die Vordertür hineinzuplatzen, jeden zu erschießen und alles in die Luft zu jagen.«

### Gewehr mit Ohren

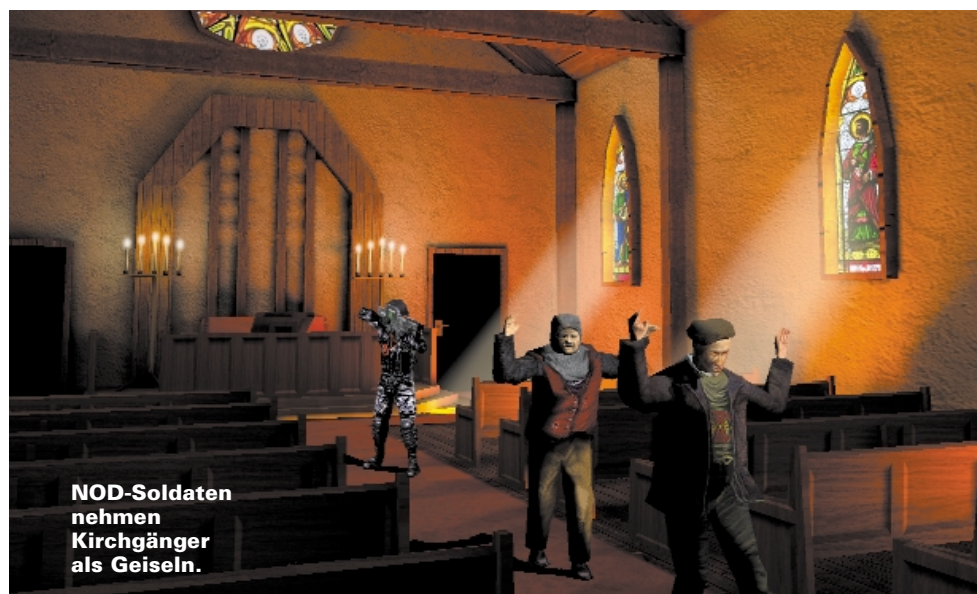
Welchen Ansatz auch immer Sie bevorzugen, Ihr Bildschirm-Alter-Ego bietet eine große Bandbreite an Waffen, Ausrüstung und Eigenschaften. »Jack hat bestimmte Superhelden-Qualitäten,« protzt Castle, »er kann sicherlich ein paar Treffer mehr wegstecken als der durchschnittliche NOD-Soldat. Und er hat eine bessere Bewaffnung. Jacks Waffen sind viel brauchbarer als die typischen NOD-Knarren. Zudem kann er NOD-Fahrzeuge klauen und selbst benutzen. Im Kampf Mann-gegen-Mann liegt der Vorteil sicherlich bei ihm, doch wenn man direkt auf einen NOD-Geschützturm zurennt, wird er hübsch eingeseift.«

Zurückhaltendere Spieler werden mehr Gebrauch von Jacks Spezialausrüstung wie Nachtsichtgeräte, Ferngläser und dem wohl ausgereiftesten Scharfschützen-Gewehr machen, das je in einem Computerspiel auftauchte. »Das coolste an dem Scharfschützen-Gewehr ist, dass es nicht nur Bilder, sondern auch Geräusche heranholt.« erklärt Castle sichtlich stolz. »So kann man einfach an sich unterhaltende Soldaten heranzoomen und dann nützliche Hinweise erfahren.« →

## »Herausfinden, warum die Konkurrenz Spaß macht.«

einen Erfolg bestände. Seine Einstellung ist es, die Einsatz-Ziele unter allen Umständen zu erreichen. Er ist James Bond recht ähnlich, schließlich hat er keinen Respekt vor dem ganzen High-Tech-Kram. Er wird alle Mittel einsetzen um sein Ziel zu erreichen.«

aggressive. Die meisten Einzelspieler-Missionen bei Command&Conquer sind so angelegt, dass es immer eine Hintertür gibt um ein Problem anzugehen. Und das Gleiche machen wir auch hier. Wenn du ein Adrenalin-Freak und erfahrener Könnler bist, gibt es jedoch



NOD-Soldaten nehmen Kirchgänger als Geiseln.



### → Die Kraft des Tiberiums

Die Hintergrundgeschichte von Renegade setzt gegen Ende des originalen Command&Conquer ein, als die böse Bruderschaft von NOD den mysteriösen Doktor Moebius entführt, um die Mutationskraft von Tiberium zur Generierung einer Armee von Super-Soldaten zu nutzen. »Bei Tiberian Sun sah man schon das Resultat dieses Experimentes, die NOD-Cyborg-Einheit.« doziert Louis Castle. »Bei Renegade geht es darum diese Experimente zu sabotieren oder zumindest zu verzögern. Die Story der Echtzeit-Strategiespiele geht davon aus, dass man erfolgreich war. Denn die NOD benötigte über dreißig Jahre, um diese Technologie nutzbar zu machen, die schon



Soldaten bewachen den Tempel von NOD.

am Ende des ersten C&C zur Verfügung stand.«

All dies führt zu einem der faszinierendsten Aspekte von Renegade – der Gelegenheit, die Command&Conquer-Welt nicht aus der Vogelperspektive sondern vom Boden aus zu betrachten, mit den Kämpfen überall um einen herum.

### MEHR SPASS FÜR MEHRERE SPIELER

Kein ernst zu nehmendes 3D-Actionspiel kommt ohne vernünftigen Mehrspieler-Modus aus – auch Renegade verzichtet nicht auf eine Multiplayer-Version. Westwood plant derzeit unterschiedlichste Variationen, mit einer Betonung auf Team-Zusammenspiel und Missionen mit bestimmten Einsatz-Zielen. Derzeit beabsichtigt man, mindestens 16 Spieler pro Partie zuzulassen.

»Wir wollen nicht jedes abseitige Feature einbauen, nicht alles, was jemals in einem Mehrspieler-Modus auftauchte. Stattdessen konzentrieren wir uns auf das, was die Leute wirklich spielen. Wir kennen etliche Spieler, die Capture the Flag oder Team Fortress mögen, daher wollen wir Ähnliches auch bei Renegade einbauen – nur mit einer Anpassung an die C&C-Welt.« betont Louis Castle.

Ein gutes Beispiel ist Renegades Capture-the-Flag-Ansatz, hier »Capture the Moebius« genannt. Die rivalisierenden Teams wetteifern darum, Doktor Moebius zu entführen und in ihrer Gewalt zu behalten – ganz wie beim traditionellen Capture the Flag. »Es ist ähnlich wie bei Command&Conquer, wo man ja um Rohstoffe wetteifert, um das Tiberium.« erklärt Chefdesigner David Yee. »Bei Renegade geht es allerdings nicht um Tiberium, sondern um Moebius, denn je länger man ihn festhält, umso mehr Punkte sackt man ein – vielleicht bekommt man auch ein Extra wie ein Fahrzeug oder eine Ionen-Kanone.« Wie bei »Starsiege Tribes« nutzt man verschiedene Fahrzeuge, die mit mehreren Spielern gleichzeitig bemannt werden können. »Auch der durch einen Treffer angerichtete Schaden ist immens wichtig, nicht nur bei Menschen, auch bei Fahrzeugen. Wenn eine Kette getroffen wird, ist der Kanonenturm noch immer beweglich.«

## »Jeden erschießen und alles in die Luft jagen.«

### Die andere Perspektive

»Stellen Sie sich vor im Command&Conquer-Universum herumzulaufen,« schwärmt David Yee, der Hauptdesigner von Renegade. Yee stieß zu Westwood, nachdem er vorher bereits als Entwickler an Everquest gewerkelt hatte. »Die ganze Idee einer Kriegsumgebung im Action-Genre, in der man ganz Teil der Umgebung wird, wurde nie zuvor so konsequent umgesetzt. Bei Renegade tobt der Krieg zwischen GDI und NOD um einen herum. Nur sehen Sie die Dinge jetzt aus einer anderen Perspektive.

Wenn Sie bei C&C einen Luftangriff veranlasst haben, sahen Sie nur, wie dieser ausgeführt wurde, aber woher wussten die Flieger, wo sie die Bombenlast abzuwerfen haben? Woher weiß die Ionen-Kanone, wohin Sie feuern soll? Sie erfahren nun, dass es ein wackerer Spezialkämpfer am Boden war, der das Ziel markierte.« Yee ist von dieser Idee sichtlich angetan, obwohl man in der modernen Kriegsführung für solche Dinge die Fernaufklärung und Laserziel-Systeme einsetzt und keine todesmutigen Infanteristen.

»Sie erleben die Geschichte jetzt noch viel, viel intensiver als bei den Echtzeit-Strategiespielen,« ergänzt Castle. »Sie sehen während der Einsätze tatsächlich, wie GDI und NOD-Truppen aufeinander treffen und sich bekriegen, um die Macht streiten.

Sie werden erleben, wie Orca-Flieger eintreffen und alles in einen Scherbenhaufen verwandeln, Sie sehen Fallschirmspringer, was auch immer Sie wollen. Das alles ist Teil von Command&Conquer. Sie arbeiten neben den GDI-Truppen, aber als Abtrünniger können Sie entscheiden, ob Sie den GDI-Truppen helfen – schließlich unterstützen diese dann vielleicht Sie.

Oder Sie können unabhängig Ihr eigenes Ding machen. Es ist Ihre Wahl. Ich glaube, dass die Spieler die wahre C&C-Erfahrung möchten und daher viel Zeit damit verbringen werden, den GDI-Lern beizustehen. Bei diesem Spiel werden diejenigen einen klaren Vorteil haben, die schon Command&Conquer-Vorfahrung besitzen. Zu wissen, wie in dieser Welt alles genau funktioniert, wird Ihnen des öfteren aus der Klemme helfen.«

## Der fließende Übergang

Um sicherzustellen, dass dieser Teil der Renegade-Erfahrung so gelingt wie vorgesehen, hat Westwood bislang jede Menge Arbeit in die Umsetzung der einst zweidimensionalen Command&Conquer-Welt in drei Dimensionen gesteckt. Und dies auch noch im richtigen Maßstab: Zum ersten Mal werden Spieler einen Sinn dafür bekommen, wie riesig die vertrauten C&C-Gebäude, die Hand von NOD oder die Tiberium-Silos sind. Der besondere Kick dabei ist, dass man selbst in diesen gigantischen Anlagen umherwandeln darf – tatsächlich sind etliche Missionen sogar so angelegt, dass man in die Strukturen vordringen muss, um die Ziele zu erreichen.

»Wir mussten die Umgebungen so gestalten, dass sie den Zwischensequenzen entsprechen.« sagt Castle. »Wir haben die Messlatte durch unsere großartig aussehenden, vorgerenderten Szenen in den Command&Conquer-Spielen gesetzt, so dass wir diese Umgebungen bei Renegade jetzt in Echtzeit hinbekommen müssen. Normalerweise, wenn man bei Null beginnt, würde man nie- →

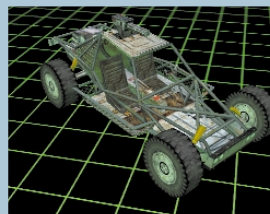
## FAHR SCHON MAL DEN WAGEN VOR ...

Eine der Besonderheiten von Renegade ist die Möglichkeit, eigene und fremde Fahrzeuge selbst zu steuern. Wenn Sie schon immer mit einem der NOD- oder GDI-Vehikel herumbrasen wollten, können Sie das im fertigen Renegade endlich einmal tun. Hier sind einige der für solche Eskapaden vorgesehenen Fahrzeuge:



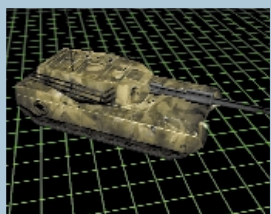
### APC

Dieser gepanzerte Mannschafts-Transporter, ein populäres GDI-Fahrzeug, wird Ihnen dabei nützlich sein, wenn Sie feindliche Stellungen einnehmen wollen. Es ist zwar nur leicht bewaffnet, kann jedoch eine Menge wegstecken.



### NOD-BUGGY

Das perfekte Vehikel für eine kleine Spritztour aufs Land, denn es ist sehr Geländegängig. Während eines Online-Spiels wird ein zweiter Spieler die Kanone bedienen können, während der erste lenkt.



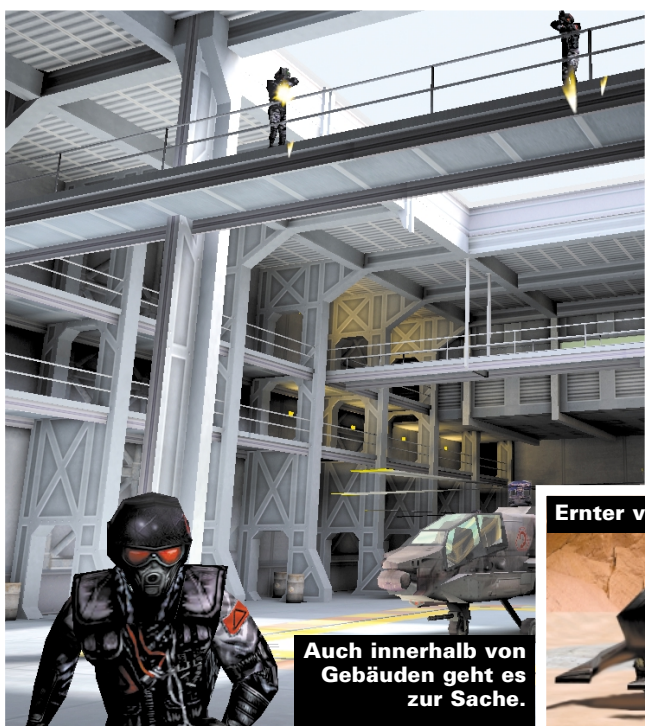
### MITTLERER PANZER

Jeder Command&Conquer-Fan wird sich an diesen Standard-Panzer der GDI erinnern. Laut Westwood prima dazu geeignet, ein paar NOD-Fußsoldaten zu überrollen. Aber auch die Kanone ist nicht ohne.



### ORCA-HELIKOPTER

Komplett bestückt mit Luft-Boden-Waffen sind diese fliegenden Panzer die stärkste GDI-Lufteinheit. Falls Sie sich eine besorgen können, richten Sie damit großen Schaden bei NOD-Gebäuden an.



Auch innerhalb von Gebäuden geht es zur Sache.



### TIBERIUM-ERNTER

Diesen Rohstoff-Sammler setzen beide Seiten ein. Er lässt sich auch wunderbar dazu gebrauchen, sich in einen feindlichen Tiberium-Silo einzuschleichen. Sie sind schwer gepanzert, aber haben keine Angriffswaffen.

Ernter vor einer Hand von NOD.





→ mals solch ein Spiel entwerfen, bei dem die Landschaft draußen und das Innere von Gebäuden so nahtlos ineinander übergehen müssen. Sie würden nie beides versuchen, sondern sich auf eine Sache beschränken. Aber C&C zwingt uns quasi dazu, anders zu denken als die meisten Spiele-Entwickler. Denn wir wollen, dass alles wie das echte C&C-Universum wirkt.«

eine Engine die beide Umgebungen beherrscht, zwischen Draußen und Drinnen blitzschnell umschaltet und dennoch unglaubliche Details erlaubt. Quake ist bei der Abbildung von Innenräumen brillant, aber es ist sehr beschränkt in dem was es tut. Selbst ein eigentlich großartiges Spiel wie Team Fortress 2, welches wir uns erst kürzlich näher angeschaut haben, bietet nur einen Horizont wie eine Plakattafel. Und Sie sehen das bei jeder Drehung nach links oder rechts. Das wirkt nicht gerade besonders glaubhaft. Ich glaube nicht, dass es jemals ein Spiel mit einer so glaubhaften, auf Polygonen

## »Wer Command&Conquer kennt, wird einen klaren Vorteil haben.«

### Besser als der Rest

Louis Castle ist sich sicher, sämtliche 3D-Shooter wie Unreal und andere namhafte Titel in den Schatten zu stellen. Ein Spiel zu programmieren, das sowohl Panorama-Ansichten der Umgebung, als auch klaustrophobische Innenräume bietet, war und ist die größte Herausforderung für die Renegade-Macher. Der technische Direktor Colin McLaughlan erklärt. »Für Innenräume gibt es bestimmte Beschränkungen die man nutzen kann, um das Spiel so flott wirken zu lassen wie man möchte – und Quake macht das sehr gut. Aber sobald man nach draußen geht, funktionieren diese Tricks nicht mehr.« erläutert er. »Das ist einer der Gründe, warum die meisten 3D-Action-Spiele nicht weit in die Ferne reichen. Wir wollten

basierenden Außenwelt gegeben hat wie Renegade.«

### Kopfschuss

Finden Sie es nicht auch furchtbar, wenn Sie in einem Spiel einen Scharfschützen verkörpern und einen Posten aus sicherer Entfernung ausschalten – doch wenn sein lebloser Körper zu Boden fällt, tut sein genau daneben stehender Kamerad so, als wäre nichts passiert ... Das ist ein wirklich ärgerlicher und sehr typischer KI-Fehler. Und Westwood will ihn bei Renegade vermeiden. Wenn dies gelingt, könnten daraus einige interessante Situationen erwachsen – zum Beispiel wenn eine Tür von zwei Wächtern bewacht wird und Sie nur bei einem einen sicheren Schuss anbringen können. Sobald Sie einen der beiden erschießen, rennt der



andere zu dessen Leichnam hin um zu sehen, was passiert ist. Das gibt Ihnen die Gelegenheit, auch dem zweiten Soldaten ein Präzisionsgeschoss zu verpassen. Auch ein anderes, zeitgemäßes Feature – der körperteilabhängige Schaden – soll eingebaut werden: Treffen Sie die Beine, dann humpelt der Gegner, treffen Sie die Arme, dann kann er nicht mehr zurückschießen.

### Keine Angst vor Gewalt

Trotzdem versichert Westwood, nicht allzu viel Blut zu zeigen, da man weg von ultra-realistischen Darstellungen hin zu einer Art James-Bond-Atmosphäre gehen will. »Einige Spiele verfolgen heute den "Der-Soldat-James-Ryan"-Ansatz.« erzählt Castle. »Wenn man Krieg realistisch darstellen will, kommt man nicht um abgeschossene, herumfliegende Körperteile herum – das ist eben genau das, was dort passiert. Aber wir beabsichtigen so etwas nicht. Bei Command&Conquer ging es nie darum, die Atmosphäre eines echten Krieges nachzustellen. Es geht mehr um eine Kriegssphäre, um

um die Romantisierung, was für ein Heidenpaß Krieg eigentlich sein sollte. Command&Conquer geht auf Distanz zur blutigen Realität – wir wollen nicht, dass Sie in das ganze blutige Schlamassel hineingeraten, sondern vielmehr den Spaß vermitteln, den man mit Zinnsoldaten haben kann.«

Ein interessanter Standpunkt sicherlich, über den die Bundesprüfstelle bestimmt gerne einmal mit Louis Castle ins Gespräch käme. »Ich habe wirklich nichts gegen Spiele die sich um Gewalt drehen,« führt Castle leutselig fort. »Ich glaube das es einige hervorragende Spiele gibt, die entsetzlich gewalttätig und blutig sind, aber das ist nicht die Art von Spielen die ich machen möchte. Wir wollen Spiele produzieren die mehr um strategische und Action-Elemente herum zentriert sind. Es braucht nicht literweise Blut zu fließen um Spaß zu machen. Im C&C-Universum gibt es ja wirklich kaum Gewalt. C&C ist ein Kriegsspiel, aber ohne viel Blut. Es geht mehr um Abenteuerlust, um Konflikte und Lösungen. Unter den Dingen die man bei Renegade bemerken wird ist, dass alle NOD-Soldaten

### DIE GEWAGTEN THESEN DES LOUIS CASTLE

**Wir haben bewusst einige Aussagen von Louis Castle, Entwicklungschef bei Westwood, wiedergegeben. Mitunter entsteht der Eindruck, er würde unter einem gewissen Realitätsverlust leiden, wenn er davon spricht, welch ein Heidenpaß Krieg eigentlich machen sollte oder wenn er betont, dass es im kriegerischen Command&Conquer-Universum kaum Gewalt gäbe. Wir denken, jeder Leser sollte sich selbst ein Bild von diesen Gedankengängen machen. Zuschriften sind willkommen.**



Sie fliehen auf einem NOD-Bike durch die Wüste.

komplette Gesichtsmasken tragen. Wir treiben allen erdenklichen Aufwand um den Feind zu entmenslichen. Wir wollen ihn als wirklich bösen, bösen Rattenbastard portraituren, den Sie unbedingt tot sehen möchten. Wir wollen nicht, dass irgendjemand über dessen Frauen und Kinder nachdenkt.« Wiederum ein sehr interessanter Standpunkt von Castle – ähnliche Versuche gab es ja in der realen Welt zuhauf.

### Mit Westwood zur Weltherrschaft

Westwood will Renegade innerhalb der nächsten Monate fertig stellen, um es dann im Frühjahr oder Frühsommer zu veröffentlichen. Diese Terminangabe ist jedoch bei Westwood immer recht großzügig zu interpretieren. Das Team ist derart

## »Louis Castle will alles in den Schatten stellen.«

überzeugt von einem Erfolg, dass Planungen für eine Fortsetzung bereits begonnen haben. »Es geht nicht nur um dieses eine Spiel,« führt Castle aus, »wir sind zwar noch nicht so weit darüber zu sprechen, aber wir haben schon definitive Pläne über das, was danach kommen wird.« Ob Louis Castle mit dieser Aussage bloß einen weiteren Command & Conquer-Ableger meint oder er gar die Weltherrschaft anstrebt, sei dahingestellt. Jedenfalls gibt es tatsächlich die Absicht, mit C&C noch andere Genres

zu beglücken. »Wir wollen den Menschen beibringen, dass C&C nicht mehr nur einfach Echtzeit-Strategie bedeutet.« Castle hält sich noch ein wenig zurück, als er mit glänzenden Augen seine Visionen beschreibt: »Ich glaube ein Command&Conquer-Rollenspiel wäre zum Beispiel nicht gänzlich unvorstellbar, aber das ist es nicht, an was wir gerade werkeln.«

Jedenfalls dürfte es nach der Tiberian-Sun-Erfahrung spannend werden, das fertige Produkt mit den Ankündigungen zu vergleichen. Die bislang veröffentlichten Bilder sind immerhin vielversprechend. Neugierig sind wir auch darauf, wie es mit Louis Castle weitergeht. Sobald ihm die Haare ausfallen, er seinen Namen in Cane ändert oder eine C&C-Biersorte erscheint, werden wir Sie auf dem Laufenden halten. Westwood jedenfalls scheint immer noch für Überraschungen gut zu sein. (Gary Whitta/tw)



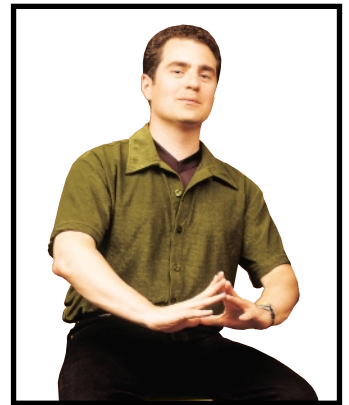
Ein NOD-Offizier.



## INTERVIEW

MR. WESTWOOD  
SPRICHT

Brett Sperry, der Mitbegründer und Präsident der Westwood Studios, hat die Entwicklung der Command&Conquer-Reihe stets mit einem Argusauge begleitet. Mit uns plauderte er über die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von C&C.



**PC PLAYER:** Wie ist die Idee zu Renegade entstanden?

**BRETT SPERRY:** Die Idee zu Renegade ist uns schon 1994 gekommen, als wir noch am ersten Command&Conquer arbeiteten. Wir haben uns schon damals überlegt wie toll es wäre, unten inmitten des Geschehens herumzuwuseln. Vor fast zwei Jahren war dann endlich auch die 3D-Technologie so weit, dass wir mit diesem Projekt starten konnten.

**PC PLAYER:** War die ursprüngliche Idee, einfach irgendein Actionspiel in 3D zu programmieren, oder ein existierendes Strategiespiel in eine 3D-Welt umzusetzen?

**SPERRY:** Ursprünglich ging es darum, Command&Conquer in 3D umzusetzen. Meine erste Reaktion darauf war jedoch, wenn wir das gleiche Spiel einfach nur in 3D produzieren, dann vergisst es! Wir haben dann

darüber gebrütet, wie ein 3D-Spiel im C&C-Universum aussehen könnte. Wir wollten nicht bloß einen weiteren Ego-Shooter fabrizieren, sondern strategische Elemente beibehalten. In vielen dieser Actionspiele fühlt man sich nicht so, als ob man Teil einer größeren Gesamtentwicklung wäre, besonders im Mehrspieler-Modus schießt man einfach nur aufeinander. Es ist selten, dass eine Gruppe von Leuten gegen eine gemeinsame Bedrohung vorgeht. Solch eine strategische Dynamik hat vorher noch nicht existiert. Half-Life ist wenigstens ein wenig in den Bereich hineingekommen. Spiele wie Unreal sind nicht schlecht, aber ich denke die Spieler haben besseres verdient.

**PC PLAYER:** Wer genau soll denn mit Renegade angesprochen werden?

**SPERRY:** Nun, Renegade ist recht einmalig. Es geht darum,

wirklich direkt im Geschehen zu sein. Wir werden sicherlich jede Menge Action-Spieler anziehen, aber auch Strategen, die bislang nichts mit dem Action-Genre anfangen konnten. Ich glaube, wir werden jede Menge neue Leute ins Action-Genre locken.

**PC PLAYER:** Welche Bedeutung wird diese Action-Umsetzung für das C&C-Universum haben?

**SPERRY:** Es ist ein wirklich großer Schritt nach vorne. Klar ist es etwas schwierig, dies den Fans zu vermitteln. Es gibt sicherlich zahlreiche Strategie-Spieler, die sich zunächst von uns im Stich gelassen fühlen. Aber das haben wir natürlich nicht vor. Wir machen mit den traditionellen Strategie-Spielen weiter, denn es gibt noch jede Menge, was wir damit tun können.

**PC PLAYER:** Gibt es Pläne, wie es langfristig mit Command&Conquer weitergeht?

**SPERRY:** Wir sind für alle Ideen offen, die irgendwie Sinn machen. Wir wollen Command&Conquer nicht in jedes erdenkliche Genre umsetzen, nur weil es eine starke Marke ist. Wenn wir jedoch ein Genre entdecken, in dem C&C cool wirken würde, dann entwickeln wir eben ein Spiel für diesen Typ. Der Lackmus-Test ist: was wäre cool? Es erscheinen derzeit einige Spiele, die in mehreren Genres verwurzelt sind. Doch das geschieht dort wohl nur aus kaufmännischen Überlegungen heraus, nicht wegen des Spaßes. Man darf nicht danach fragen, wie man den meisten Profit macht – das ergibt nicht die besten Produkte.

**PC PLAYER:** Es geht dabei wohl um Action-Strategie-Hybriden wie Battlezone oder Uprising?

**SPERRY:** Ich möchte jetzt nicht

## DIE EROBERUNG DER ZEIT

**C&C: DER TIBERIUM-KONFLIKT** (1995)

Das originale C&C hat dem ganzen Echtzeit-Strategie-Genre als Türöffner gedient. Bemerkenswert war das gesamte Design des Produktes, bis hin zur Installations-Sequenz, die eine damals ungewöhnlich dichte Atmosphäre erzeugte.

**C&C 2: ALARMSTUFE ROT** (1996)

Dieser zweite Teil ist von der logischen Abfolge her vor dem ersten Teil angesiedelt und entführte den Spieler in eine Art anders ablaufenden Zweiten Weltkrieg. Selbst Stalin hatte in den Videosequenzen eine Gastrolle.

**C&C 3: TIBERIAN SUN** (1999)

Nach vier Jahren Arbeit erschien dieser Nachfolger. Angesichts der von Westwood angekündigten Wunderdinge war die Ernüchterung bei einigen Käufern groß, lediglich ein sehr gutes, aber nicht brillantes Spiel erworben zu haben.



über Battlezone reden, aber es gibt einige andere Produkte, die nur aus der Idee heraus geboren wurden: »Die Leute mögen C&C oder Starcraft und sie mögen 3D – nun, dann lasst uns doch die beiden Dinge zusammenrühren und es ist wie Schokoladenpudding gemischt mit Vanillepudding. Zwei großartige Geschmackssorten, die müssen einfach unwiderstehlich sein!« Nun, das klappt nicht immer. Einige Spielelemente sind sogar wie Wasser und Öl – man kann sie nicht mischen.

**PC PLAYER:** Was denkst du über die Entwicklung von Command&Conquer?

**SPERRY:** Ich bin ziemlich stolz auf das, was wir mit Tiberian Sun erreicht haben. Es war jede Menge Arbeit. Ich bin sehr glücklich damit, wie es aussieht. Wenn überhaupt, dann haben wir zu viel hineingepackt. Ich wäre schon mit deutlich weniger Einheiten zufrieden gewesen, aber wenn ich mit Louis Castle oder anderen Spielern spreche, dann finden die alles gut so. Die mögen all die Neuerungen. Ich bin da immer etwas nervöser wenn es darum geht, wie viele Spielelemente, Einheiten, Gebäude, Knöpfe wir einbauen sollten – ich tendiere eher zu »weniger ist mehr«. Das ist der Grund, warum die Bedienung bei Tiberian Sun der Konsole von Alarmstufe Rot so sehr ähnelt. Es ist nicht, weil wir keine anderen Ideen hatten, aber ich glaubte, wir sollten nicht viel ändern. Beim nächsten C&C werden wir die Bedienung etwas verändern um auszuprobieren,



ob es funktioniert. Wenn nicht, dann wird diese Version nie das Licht der Öffentlichkeit erblicken.

**PC PLAYER:** Du glaubst also tatsächlich, bei Tiberian Sun gibt es zu viele Neuerungen?

**SPERRY:** Es geht mir nicht um die 2,5 Millionen Leute, die bereits C&C gespielt haben – die werden es eh ausprobieren oder schon gekauft haben. Aber ich will noch mehr Käufer gewinnen. Und da macht es mir schon Sorgen, ob es zu viele verschiedene Gebäude und Einheiten gibt.

**PC PLAYER:** Wie sehr hat sich denn das Echtzeit-Genre seit dem ersten C&C verändert?

**SPERRY:** Es gab viele Versuche das Genre zu ändern und sie hatten alle keinen Erfolg. Die Spieler haben einfach an der Kasse abgestimmt und diese Spiele haben verloren. Viele dachten auch, sie könnten einfach auf den Zug aufspringen und die Entwicklung würde leicht von der Hand gehen. Bestes Beispiel:

Dominion von 7th Level. Ich will nicht auf den Jungs herumhaken, aber die dachten, so etwas kann man in neun Monaten produzieren – erst Jahre später waren sie dann fertig. Und selbst dann war das Ergebnis enttäuschend. Es ist nun einmal ein schwieriges Genre für Innovationen. Aber man muss nur uns, Westwood, und ein paar andere sehen, die den Dreh raus haben. Ich glaube, wir stehen nach wie vor an der Spitze, wenn es um Neuerungen geht. Vieles bei den Konkurrenten leitete sich aus unseren Ideen ab. Ich habe schon jetzt eine Liste mit Einheiten und Gebäuden, die im nächsten C&C auftauchen werden, und so wie ich den Strategiebereich beobachte, kommt sonst keiner darauf, ähnliche Einheiten zu entwerfen. Wir werden also nach wie vor für Überraschungen sorgen.

**PC PLAYER:** Wird sich Command&Conquer also eher Stück

für Stück als auf einen Schlag verändern?

**SPERRY:** Es ist eine Kombination aus beidem. Ich denke unsere Konzepte sind absolut revolutionär. Vielleicht ist es nicht auf den ersten Blick sichtbar, denn wir bewegen nicht eine Millionen Polygone in der Sekunde.

**PC PLAYER:** Was erwartet uns denn dann bei C&C 4?

**SPERRY:** Jedes neue C&C wird die Leute überraschen – wir werden garantiert immer neue Taktiken entwickeln. Das ist auch genau der Grund, warum es Menschen gibt, die solche Spiele kaufen. Und im nächsten C&C gibt es einen Paradigmenwechsel, der alle beeindrucken wird. Wir haben noch längst nicht alle Möglichkeiten der Story ausgelotet. Und auch bei Command&Conquer 4 wird es eine höchst überraschende Wendung geben.

**PC PLAYER:** Wird die C&C-Geschichte jemals enden?

**SPERRY:** Ursprünglich wollten wir nur drei Teile machen, aber jetzt wo ich sehe was wir alles mit Tiberian Sun angestellt haben, können ruhig noch drei weitere Titel folgen. Problemlos. Diese Welt ist so reichhaltig, es wird kein Problem sein, neue Folgen zu programmieren, solange wir coole, innovative Taktiken für die großartige Story entwickeln können. Der Umstand, dass wir nicht alle zwölf Monate mit einer neuen Folge herauskommen müssen, ist da sehr hilfreich.

**PC Player:** So, wann können wir denn mit C&C 4 rechnen?

**SPERRY:** Sagen wir mal, es wird eine Zeit dauern. Eine sehr lange Zeit. (Gary Whitta/tw)

### C&C: SOLE SURVIVOR (1998)

Ein erster, wenngleich misslungener Versuch, aus der Echtzeit-Schiene auszubrechen. Bei diesem reinen Online-Spiel steuerte jeder Spieler eine einzelne Einheit und hoffte, die Gegner zu besiegen.



### C&C: RENEGADE (2000)

Command&Conquer macht jetzt in Action. Diese wohlfeile Mischung aus Half-Life, Starsiege Tribes, Rainbow Six und Metal Gear Solid soll sowohl Fans, als auch neue Käuferschichten ansprechen.



### C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT (IRGENDWANN)

Westwoods Präsident Brett Sperry verspricht einen »Paradigmenwechsel«; sowohl die Geschichte als möglicherweise auch die Bedienung soll anders werden. Bislang gibt es jedoch nur Spekulationen.



**SPECIAL**



# GEBURTS

**PC Player feiert (quasi) immer noch den siebten Geburtstag. Und wir verlosen immer noch Preise an Sie. Hier ist Ihre Beobachtungsgabe gefragt.**



# TAGSQUIZ

Links das Original unserer Geburtscollage aus dem letzten Heft. Rechts sehen Sie eine tückische Fälschung, die insgesamt zehn Fehler aufweist. Entdecken Sie alle und markieren Sie die Fehler auf unsere Postkarte auf Seite 133.

# GEBURTS

## DIE PREISE

**Ein herzliches Dankeschön an alle Hersteller, die sich beteiligt haben.**

**E**in Jubiläum hatten wir im Grunde ja nur bei der letzten Ausgabe zu feiern. Aber da die Hersteller so engagiert Preise spendeten, verlosen wir auch diesmal fleißig weiter. Ein Hinweis: Wer sich bereits an der letzten Verlosung beteiligt hat und auch jetzt mitmacht, verdoppelt seine Gewinnchancen auf die mit einem Stern (\*) gekennzeichneten Haupt-Preise.



### Labtec\*

Das leistungsstarke »ATX 5820«, ein aktives **Subwoofer-System** mit Satelliten der Marke Luftangriff-Abwehrfeuer, freut sich schon darauf, bei Ihnen einzuschlagen.

### Iiyama\*

Der **19-Zoll-Monitor »Vision Master Pro 450«** (mit hochwertiger Streifenmaske und 115 Hertz Leistungsfähigkeit) steht noch traurig in der Redaktion herum und wartet darauf, von Ihnen gewonnen zu werden.



### Havas\*

Beeindruckende **zehn Spiel-Pakete** werden für viel Freude sorgen, denn sie enthalten folgende Titel:

- Starcraft
- Starcraft Brood War (Zusatz-CD)
- Half Life (deutsche Version)
- Homeworld
- Pharaoh



### Creative Labs\*

Auch die drei großen und sehr nützlichen Pakete von Creative Labs sehnen sich nach einem Sieger:

#### ■ Hometheatre-Paket

Desktop Theatre DTT 2500  
PC DVD Encore Kit  
SB Live Player 1024  
3D Blaster Riva TNT2 M64

#### ■ Spieler-Paket

Game Pad Cobra USB  
3D Blaster GeForce 256 Annihilator«  
SB Live Player 1024  
FPS 2000

#### ■ Audio-Paket

SB Live Platinum  
Soundworks FPS 2000  
3D Blaster Riva TNT2 M64



### THQ\*

Wunderschöne Abenteuer-Pakete verlost die Firma THQ:

#### ■ »Star Wars Episode 1«-Paket

Mit den Spielen: Die dunkle Bedrohung, Magie eines Mythos und Racer; Qui-Gon-Jinn-Figur, großes Poster, Yedi-Kaffeetasse, Mousepad und andere Star-Wars-Devotionalien.

#### ■ Drei »Indiana Jones«-Pakete

Spiel Indiana Jones und der Turm von Babel; IndiTaschenlampe, T-Shirt, diverse Poster und Video-Kollektion mit allen drei Filmen.

#### ■ Fünf »Sinistar Unleashed«-Pakete

Spiel in Oversized Box inklusive Poster und »schwebendem« Kugelschreiber.

#### ■ Fünf »X – Beyond the Frontier«-Pakete

Spiel mit T-Shirt und Poster



# TAGSQUIZ



## Ubi Soft\*

Für Söldner, Rallyefahrer, edle Ritter und Ketschup-Produzenten spendiert Ubi Soft:

### ■ Fünf »Shadow Company«-Fanpakete

Spiel: Shadow Company in Spezial-Sonderbox; Feuerzeug, Platoon, Uhr und T-Shirt

### ■ Fünf »Rally Championship«-Pakete

Spiel: Rally Championship; T-Shirt, Poster, Kappe

### ■ Drei »Hype – The Time Quest«-Fanpakete

Spiel: Hype – The Time Quest; eine überdimensionierte Spiel-Figur, Playmobil-Badeschaum, Poster und Schlüsselanhänger

### ■ Zwei »Tonic Trouble«-Fanpakete

Spiel: Tonic Trouble, eine blinkende Figur, T-Shirt und Puppe



## Coca Cola

Coca-Cola besitzt sehr abwechslungsreiche **Merchandising-Artikel**. Wir verlosen: 24 Sports-car-Autos, eine zusammenklappbare, schicke Kühltasche und **drei Spezial-Pakete** (Coca-Cola-Thermometer, 2 Krawatten und 2 flauschige Badetücher).

## Diamond

Die sehr ehrenwerte Firma Diamond beteiligt sich schon wieder mit phantastischen Preisen bei unserem Gewinnspiel:

Mit dem tragbaren **MP3-Player »Rio 500«** (Testsieger in der PC Player 01/2000), dem **Modem »HomeFree«** und noch einer weiteren funkelneuen, superleistungsstarken, hochmodernen **Grafikkarte Viper II** (inklusive Savage 2000-Chip). Staunt, Leute, staunt!



## IQ Company

Ein weiterer Verlosungs-Höhepunkt: Ein **komplettes IQ-Outfit**, bestehend aus Hose, Sweatshirt, T-Shirt, Jacke und Kappe. Sportlich, sportlich.



## PC Fun

Und wieder betätigt sich das Spielefachgeschäft PC Fun bei unserem Preisausschreiben! Mit **5 Warengutscheinen** über 80 Mark (ein PC Spiel nach Wahl)



## Take 2

Take 2 entwickelt sich immer mehr zum Geheimtipp für gute Spiele, wie auch die Preise demonstrieren:

### ■ Fünf »Take 2«-Pakete

Enthalten sind die Spiele GTA 2 und Rogue Spear, inklusive der dazu passenden Lösungsbücher. Die Lösungsbücher erstellte der in diesen Dingen routinierte Primaverlag, ein Partner von Take 2.



## Acclaim

Fünf ausgesprochen abwechslungsreiche Pakete, deren Inhalt vom Shooter, über ein Rennspiel und Strategie, bis hin zum Action-Adventure reichen, stiftet Acclaim. In jedem Paket sind enthalten: **Shadow Man, Re-Volt, Machines, Turok 2.**

## Electronic Arts

Vier **kunterbunte Vergnügungs-Pakete** stiftet der Unterhaltungsriese. Der Inhalt: »Theme Park«-Spiel und T-Shirt, Horny-Figur, C&C3-Uhr, Novalogic-Tasche und Regenjacke. Hinein ins Vergnügen.



# GEBURTS

## DIE PREISE



### TLC

Für alle Freunde anspruchsvoller Science-Fiction-Spiele: fünfmal **Reach for the Stars**.



### Saitek

Die innovative Steuerung **GM2** richtet sich an Shooter-Fans, soll die Kombination aus Maus plus Keyboard verdrängen, und ist fünfmal mit dabei.

### Codemasters

Codemasters setzt mit vier **Speed-Packs** ganz auf seine große Rennspiel-Erfahrung. Die Pakete enthalten die Spiele »Colin McRae« und »TOCA 2«, einen rasanten Schlüsselanhänger und eine schnittige Taschenlampe. Als besonderes Schmäckerl hat Codemasters noch ein **Fanatec-Lenkrad »Monte Carlo«** dazugelegt.



### Dino Verlag

Comic-Fans aufgepasst: Der Dinoverlag ist ein aufstrebendes Jung-Unternehmen, welches sich mit zwei **MAD-Paketen** (Heft + Spionfigur), fünf »Shadowman-Paketen« (3 Comics + T-Shirt) und drei »Grüne-Laterne-Boxen« (9 Hefte im Schuber) an unserer Verlosung beteiligt.



### VPM

Die Verlagsunion Pabel Moewig, Herr über den mächtigen Perry Rhodan, verlost drei

**Perry-Pakete**, die es in sich haben: Plüsch-Gucky (so weich und flauschig), ein **Jahresabo Perry Rhodan**, Atlan-CD-ROM, einen Satz Traversan-Bücher, Weltcon-Uhr, T-Shirt, Lausbiber-Heft, Abenteuer Universum-CD sowie eine Single von Peter Thomas, dem erfolgreichen Science-Fiction-Komponisten.



### Adidas, SIGG, IQ Company

Sie hassen Computerspiele, Comics und ähnlichen Kram? Für diesen ja immerhin möglichen Fall springen gleich drei branchenfremde Unternehmen in die Bresche.

**Adidas** verlost drei T-Shirts und ein Paar Turnschuhe: Der »adiPrene Training« ist für seine herausragende Dämpfung im Rückfuß und sein dynamisches Abstoßverhalten bekannt.

**SIGG** verlost für Radler zwölf limitierte Millennium-Flaschen: Die Funktionalität ist wegweisend, das Design Kult. Und von der **IQ Company** gibt es zehn ausgewählte T-Shirts.



### Labtec

Damit sich der Hauptpreis »ATX 5820« in dieser Ausgabe nicht so einsam fühlt, sind auch diesmal wieder drei Normal-Subwoofer-Systeme **LCS 2414** mit dabei.

### Software 2000

Wer will Pizza-Bäcker werden? Eine leichte Übung, wenn Sie eins der zehn Software 2000-Pakete Ihr Eigen nennen:

**Pizza Syndicate**, Lösungsbuch, Missions-CD + ein Spezial-Pizza-Syndicate-Ofen-Handschuh. Buon appetito.



### Ravensburger

Ravensburger hat eine entzückende Computer-Umsetzung des Brettspiels **Siedler von Catan** auf die Beine gestellt. Wir verlosen sie fünfmal, zusammen mit Catan-Kappe, T-Shirt und Mauspad.



### CDV

Ein schlüpfrig-scharfes **Lula-Paket** gibt es von CDV. Wer da nicht zum Fan wird ...

Es enthält die Spiele »Wet Attack« und »Lula Inside«, eine anschliefende Figur sowie Lula-Tasse und Mauspad.



### Lego

Für unsere Kleinen: Fünfmal gibt es das gar nicht mal so einfache Strategiespiel **Rock Raiders** inklusive einer putzigen Rock-Raiders-Figur zum basteln. Süüüß.



# TAGSQUIZ

## DIE FRAGEN

**Weil es bei uns zum guten Ton gehört, müssen Sie auch diesmal noch einige Fragen aus dem Bereich PC-Spiele beantworten.**

### Teilnahme-Bedingungen

**N**ehmen Sie die Postkarte von Seite 133 zur Hand. Wie Sie sehen, haben wir dort bereits die gefälschte Collage abgebildet. Nachdem Sie die Fehler auf Seite 80/81 gefunden haben, markieren Sie sie auf der Karte mit einem deutlich sichtbaren Stift.

Desweiteren sollten Sie noch die nebenstehenden zehn Fragen beantworten, die richtigen Lösungen ankreuzen und samt der Postkarte (Achtung: Frankieren!) an uns senden.

Einsendeschluss ist der

**04. Februar 2000.**

Die Preise werden unter den Einsendern mit den meisten richtigen Antworten verlost, der Rechtsweg und die Teilnahme von Mitarbeitern des Future Verlags und deren Angehörigen ist wie immer ausgeschlossen.

### Besonderheit

Mit diesem Gewinnspiel nehmen Sie automatisch an zwei Verlosungen teil. Die sechs mit einem Stern (\*) gekennzeichneten Hauptpreise wandern nämlich in einen zweiten Gewinn-Zieh-Topf. Wer dort einen Preis abräumen will, muß sich entweder an diesem ODER hat sich bereits an dem in der letzten PC Player ausgelobten Preisrätsel beteiligt.

**1. Für welche Organisation arbeitet »Falcon 4.0«-Designer Gilman Louie heute?**

- A: Er ist arbeitslos.
- B: Für Microsoft
- C: Für das CIA
- D: Für den Vatikan

**2. Woher stammen die Vorfahren von Gabriel Knight?**

- A: Aus Deutschland
- B: Aus Frankreich
- C: Aus den USA
- D: Aus England

**3. Wie heißt der Vater von Lara Croft?**

- A: Lars Croft
- B: Lara hat keinen Vater, sie wurde geklont.
- C: Sir Winterbottom Croft
- D: Lord Henshingly Croft

**4. Welchen Namen trägt der Held bei Prince of Persia 3D?**

- A: Aladdin
- B: Er ist namenlos.
- C: Kara Ben Nems
- D: Omar

**5. Wer ist – mit Unterbrechungen – der dienstälteste PC-Player-Redakteur?**

- A: Roland Austinat
- B: Thomas Werner
- C: Manfred Duy
- D: Udo Hoffmann

**6. Was ist das Markenzeichen der Firma Infogrames?**

- A: Ein Drache
- B: Ein Warzenschwein
- C: Ein gallischer Hahn
- D: Ein Gürteltier



**Abkürzend nannte man dieses Spiel auch Indy 4. Aber wie lautete der vollständige Titel?**



**Gabriel Knight: Woher kommen wohl seine Vorfahren?**



**Prinz Hassan al Hassaf links im Bild. Nein, Prinz Abdullah. Ach, nicht doch, Prinz Ahmed.**

**7. Wie hieß der Vorgänger von Indiana Jones und der Turm von Babel?**

- A: Indiana Jones and the ugly Germans
- B: Indiana Jones and Sophia Haggood
- C: Indiana Jones and the

Fate of Atlantis

D: Indiana Jones and the Mystery of Marra-kesh

**8. Welches Spiel gibt es in Wirklichkeit gar nicht?**

- A: Dark Omen – Warhammer
- B: Dune 3
- C: Ecstatica 2
- D: Starcraft: Brood War

**9. Was war die Besonderheit an Rebel Assault?**

- A: LucasArts gewann für die Zwischen-Sequenzen einen Oscar (Beste Tricktechnik).
- B: Das Spiel wurde nach nur vier Wochen automatisch deinstalliert.
- C: Einer der Programmierer ist heute Kultusminister von Venezuela.
- D: Das Spiel leitete den Siegeszug der CD-ROM am PC ein.

**10. Mit welchem Spiel imitierte Blizzard die Götter-Saga Populous?**

- A: Warcraft
- B: Diablo
- C: Populous 2
- D: Das ist eine Fangfrage, dieses Spiel hat Blizzard nie als Vorbild gedient.

# PC PLAYER

# SPIELETESTS

**Unabhängig, unbequem, unbestechlich – beim Spieltesten kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.**

## IN LETZTER KONSEQUENZ



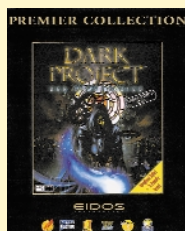
**THOMAS WERNER**

Während wir Spiele-Journalisten gern über Ideenarmut lamentieren, machen die Spiele-Käufer aus der Not eine Tugend: Warum soll man »Hüpfdohle 4« oder »Kerkermeister 3« teuer erwerben,

wenn die fast identischen Vorgänger zum Schnäppchen-Preis im Laden stehen. Klar, Fans sind immer auf den neuesten Teil mit noch wippenderem Pferdeschwanz scharf, doch Otto-Normalspieler kommen Budget-Titel gerade gelegen. Oft macht ein zwei Jahre altes Spiel sowieso mehr Spaß als sein dreimal so teurer neuer Konkurrent. Kein Wunder, dass sich die Sparversionen ganz oben in den Verkaufscharts tummeln. Die letzte Konsequenz aus dem Ideen-Recycling sind schließlich die »Compilations« mit gleich mehreren Widergängern. Vielleicht ist das sogar die Zukunft: Statt Variationen der gleichen Spielideen immer neu zu programmieren, könnten sich die Hersteller Kosten sparend auf Compilations und Budget-Versionen konzentrieren. Das würde auch die ständig steigenden Hardware-Anforderungen durch Neuerscheinungen stoppen. Ich jedenfalls freue mich schon jetzt ganz ohne Ironie auf Budget-Ausgaben klassischer Compilations.

Ihr

*Thomas Werner*



**Budget-Versionen: originelle Titel zum Sparpreis statt Ideen-Recycling zum Vollpreis.**

## SPIEL DES MONATS

# 108 Planescape Torment



Der namenlose Held war schon ein paar Mal tot, sein Kumpel ist ein fliegender Totenschädel: Das komplexe und dennoch einsteigerfreundliche Rollenspiel begeistert durch ultra-morbide Atmosphäre, immense Story-Tiefe und tolle Grafik.

## Das PC-Player-Testteam



**ROLAND AUSTINAT (ra)**

- **Lieblings-Genre** (Action-)Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Player** Michael W. Smith: Christmas
- **Auf der Privat-Festplatte** Indy und der Turm von Babel
- **Auf meiner Nachtisch** Tomb Raider 4
- **Auf meiner Nachtisch** Spiegel Reporter 12/99
- **Ich freue mich auf** Steigende Aktienkurse, Deus Ex, The Sims



**MANFRED DUY (md)**

- **Lieblings-Genre** Strategie, Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele
- **In meinem CD-Player** Garbage: Garbage
- **Auf der Privat-Festplatte** Ultima 9: Ascension
- **Auf meiner Nachtisch** Raymond Feist: Schlangenkriegsaga 8
- **Ich freue mich auf** Black & White
- **Ich freue mich auf** Warcraft 3
- **Ich freue mich auf** The Sims



**HENRIK FISCH (hf)**

- **Lieblings-Genre** 3D-Action
- **In meinem CD-Player** Klaus Schulze: Historic Edition
- **Auf der Privat-Festplatte** System Shock 2
- **Auf meiner Nachtisch** N. Lee Wood: Faradays Waisen
- **Ich freue mich auf** Black & White
- **Ich freue mich auf** Duke Nukem Forever
- **Ich freue mich auf** Daikatana

# So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

<b>PCPLAYER WERTUNG</b>	
<b>Grafik</b> .....	<b>70</b>
<b>Einstieg</b> .....	<b>70</b>
<b>Steuerung</b> .....	<b>80</b>
<b>Sound</b> .....	<b>30</b>
<b>Komplexität</b> .....	<b>70</b>
<b>Multi-Player</b> .....	<b>50</b>
<b>SPIELSPASS 78</b>	

## GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

## EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

## STEUERUNG

Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

## SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

## KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

## MULTI-PLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

# SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluß auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmigt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.



## DAS PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

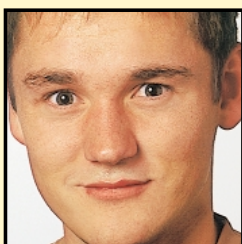
## Wertungsskala

<b>0-19</b>	katastrophal
<b>20-39</b>	schlecht
<b>40-49</b>	mäßig
<b>50-59</b>	durchschnittlich
<b>60-69</b>	ordentlich
<b>70-79</b>	gut
<b>80-89</b>	sehr gut
<b>90-100</b>	genial



**UDO HOFFMANN** (uh)

- **Liebblings-Genre**  
Strategiespiele sind die besten.
- **In meinem CD-Player**  
Mink DeVille: Savoir Faire
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Blackstone Chronicles  
Indiana Jones und der Turm von Babel  
Rally Championship  
Edition 2000
- **Auf meinem Nachttisch**  
Hab früher mehr gelesen
- **Ich freue mich auf**  
Baldur's Gate 2 (!)  
Black & White



**JOCHEN RIST** (jr)

- **Liebblings-Genre**  
Ego-Shooter
- **DVD des Monats**  
Strange Days
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Sämtliche Beben  
Alle Verhängnisse  
Ultima 9: Ascension
- **Auf meinem Nachttisch**  
Douglas Adams:  
Das Restaurant am Ende des Universums
- **Ich freue mich auf**  
Daikatana  
Turrican 3D  
Heavy Metal F.A.K.K. 2



**MARTIN SCHNELLE** (mash)

- **Liebblings-Genre**  
Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**  
The Corrs: Unplugged
- **Auf der Privat-Festplatte**  
SWAT 3  
Interstate '82  
Half-Life: Opposing Force
- **Auf meinem Nachttisch**  
Ursula K. Le Guin:  
Erdsee
- **Ich freue mich auf**  
Duke Nukem Forever  
C&C: Renegade  
Falcon 4.0-Add-ons



**STEFAN SEIDEL** (st)

- **Liebblings-Genre**  
Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**  
Chris de Burgh: Power of Ten
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Rayman 2  
Pharao  
Hype: The Time Quest
- **Auf meinem Nachttisch**  
Handbuch: Überlebens-Tipps für Tage nach dem 1.1. 2000
- **Ich freue mich auf**  
Diablo 2



**THOMAS WERNER** (tw)

- **Liebblings-Genre**  
Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Player**  
Cranberries:  
Bury the Hatchet
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Half-Life: Opposing Force  
Indiana Jones (Babel)  
Interstate '82
- **Auf meinem Nachttisch**  
Süddeutsche Zeitung
- **Ich freue mich auf**  
Black & White  
Halo  
Thief 2

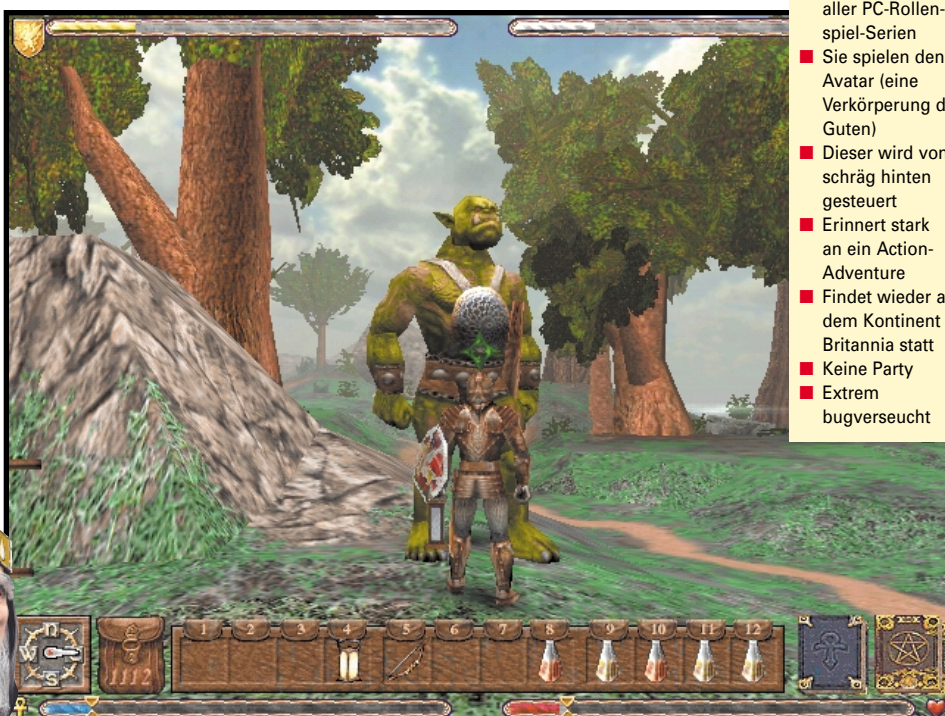
# Ultima 9 – Ascension

■ **Hersteller:** Origin/Electronic Arts ■ **Testversion:** Importversion 1.05f (hochgepatcht) ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte RAM-3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 16 MByte RAM-Voodoo3-Karte

## FAKTEN

- Letzter Teil der berühmtesten aller PC-Rollenspiel-Serien
- Sie spielen den Avatar (eine Verkörperung des Guten)
- Dieser wird von schräg hinten gesteuert
- erinnert stark an ein Action-Adventure
- Findet wieder auf dem Kontinent Britannia statt
- Keine Party
- Extrem bugverseucht

**Ein Abschieds-geschenk an alle gemeinsam mit dem Schöpfer gealterten Rollenspiel-Freunde: Das endgültig letzte Solo-Ultima führt uns noch einmal durch alle Höhen und Tiefen, die am PC so möglich sind.**



**Darf ich vorstellen: Avatar, Troll; Troll, Avatar. Die 3D-Perspektive veranschaulicht, wie groß so ein Monster schon immer war. (alle Bilder Glide)**

**Ich bin es, Kinder: Euer Lord British.**

**V**orhang auf: »Guten Abend, meine Damen und Herren, wir übertragen live aus dem Opernhaus. Heute kommt der neunte und letzte Teil des Dramas Ultima zur Auf-führung. So be-

## »Der letzte Teil von Ultima.«

tritt der Autor Richard Garriott die Bühne, um das Publikum zu begrüßen. Wie kraftvoll sein Schritt ist, die fünfeinhalb-jährige Pause vom Bühnenrummel hat ihm offensichtlich gut getan. Eigentlich kaum zu erklären,

warum Garriott mit Ascension sein Werk abschließt, steht er doch noch in der Blüte seiner Jahre. Er öffnet den Mund zur feierlichen Begrüßung, er atmet tief ein und ... was ist das? Mir scheint, Garriott hat vergessen, was er sagen will.«

## Peinliches Schweigen

Ja, liebe Leser, Pannen passieren. Selbst gute Schauspieler können ihren Text vergessen, selbst erfindungsreiche Weltenschöpfer an etlichen Details scheitern. »Ultima 9 – Ascension« ist phantasievoll und lebendig, aber ist es



**Die Grafik-Engine hat ihre Schwächen, Innenräume wirken aber meist warm und lebendig.**

wirklich der neue Rollenspiel-König, der uns hier erwartet? Doch lesen Sie selbst.

## Der Held der Helden

Die Ultima-Serie besteht eigentlich aus weit mehr als neun Teilen. Schon der 7. Part gliederte sich in zwei unabhängige Programme, für die sogar jeweils eine Zusatz-CD entwickelt wurde. Außerdem gab es noch zwei »Ultima Underworld«-Titel. Zu der epischen Geschichte nur soviel: Hauptdarsteller jeder Folge ist immer ein und dieselbe Figur, der sogenannte Avatar, was ungefähr soviel wie Champion der Ordnung bedeutet. Als mächtigster Gegenspieler erwies sich ab Teil 7 die Verkörperung des Chaos, der Guardian, der immer wieder Britannia angriff und unter seinen Bann zu zwingen suchte. Nur durch gewaltige Anstrengungen seitens des

## »Aufruf zum letzten Gefecht.«



**Kein Abstecher auf die Osterinsel, sondern Statuen in der Nähe von Yew.**

Spielers gelang es, den Unhold abzuwehren.

Diesmal ist die Lage besonders

verzweifelt: Der Guardian hat acht gewaltige Säulen aus

der Erde wachsen lassen, durch welche die an sich lautere britannische Bevölkerung völlig



**Karriere-Knick; dieser Höhlenhund war eindeutig zu viel für Sie.**

unlauter geworden ist. Die wichtigsten Städte, jede hatte sich einer der für Britannia so typischen Tugenden (siehe Randstreifen) gewidmet, haben sich entsetzlich verändert. Wo früher das Mitleid regierte, dominiert nun Hartherzigkeit, ehrliche Menschen sind jetzt ausgebildete Lügner, mutige Krieger entsetzlich feige. Nur wenn es Ihnen gelingt, die Säulen zu neutralisieren und die alten Tugenden zu neuem Leben zu erwecken, können Sie den Untergang Britannias verhindern.

## Geruhssamer Einstieg

Nichts Neues also für den Avatar. Sie beginnen das Spiel in seinem Haus auf der Erde und werden in einem ausführlichen Tutorial mit der Steuerung vertraut gemacht. Der Güte-Krieger springt, bis auf eine Unterhose unbekleidet, aus seinem Bett, kleidet sich an, ordnet sein Haar und seine Ausrüstung – wichtige Utensilien wie Kompass, Rucksack oder Journal (siehe Extrakasten) – und geht daran, sowohl den Nahkampf als auch den Fernkampf zu trainieren. Sie steuern ihn in Echtzeit, per ➔

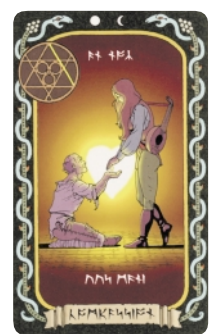
## DIE TUGENDEN

Grundlage einer jeden Avatar-Karriere ist die Beachtung der acht Tugenden. Jede der acht möglichen Charakterklassen Ihrer Spielfigur basiert auf einer Tugend, der Sie sich dann besonders verpflichtet fühlen. Außerdem hat jede der acht großen Städte von Britannia eine Tugend verinnerlicht.



### Demut:

Früher war die Insel New Magincia ein Ort der Bescheidenheit, an dem genügsame Schäfer ihre Herden weideten. Heute gibt es dort fast nur noch grasbewachsene Hügel und viele Raubtiere. Die in der Nähe gelegene Stadt der Gargoylen, Ambrosia, strömt jetzt nur so über vor Stolz und Eigenlob.



**Mitgeföhl:** Die zarteste aller Tugenden. Vor allem die geschickten und einföhligen Barden verkörpern sie in ihren Liedern. Britain, die Hauptstadt von Britannia unter ihrem götigen K6nig Lord British, war fröher vor allem f6r die Kranken und Schwachen ein Ort der F6rsorge.

## DIE DRAGON EDITION

■ Um den Abschied zu erleichtern, gibt es mit der bislang nur in englisch erh6ltlichen Dragon Edition ein groöes (und teures) Trostpflaster. F6r circa 190 Mark werden Ihnen in einer 6berdimensionierten Schachtel alle – bis auf die beiden fehlenden Ultima Underworld – alten Ultima-Versionen von Teil 1 bis 8 angeboten, ebenso dabei ist ein Begleitschreiben von Richard Garriott, der sich auf diesem Weg von all seinen weltweiten Freunden verabschiedet. Weiterhin enth6lt es aufpolierte Handb6cher (echt

Kunstleder), ein kleines Metall-Ankh (das Zeichen des Avatars) und als H6hepunkt eine CD mit der guten Musik von Ultima 9 (Spieldauer: 35:22 Minuten).

Aber 6berlegen Sie sich die Anschaffung. Zumindest die amerikanische Basisschachtel ist bereits nett aufgemacht und enth6lt schon eine Stoffkarte Britannias, sowie Abbildungen der acht sch6nen Tugenden in Tarotkarten-Gr6öe. Auöerdem warnen wir vor den alten Ultimas: die laufen auf modernen Pentiums, wenn 6berhaupt, meist viel zu schnell.



**In einer ulkigen Traumvision des Avatars wandeln Schafe an der Decke.**

### PORTRAIT-STUDIEN

■ **Ereignet sich etwas Bedeutsames, wird das Spiel von überdurchschnittlich guten Zwischensequenzen unterbrochen, aus denen diese Portraits stammen.**



Etwas verstrubbelt schaut er ja drein, unser Avatar, aber manchmal muss man Prioritäten setzen. Mietlinge des Guardians und seines finsternen Adjutanten, Lord Blackthorn, lauern schließlich überall auf ihn.



Raven ist eigentlich nicht viel mehr als eine Piratenbraut, besitzt dafür aber eine süßen Schmollmund. Im Laufe des Abenteuers verliebt sie sich unsterblich in den Avatar. Sie kann sehr gut mit Messern werfen.



Lord Blackthorn, der schon in »Ultima 5: Warriors of Destiny« Ärger machte, weiß das nur zu gut. Seit seiner ersten Begegnung mit Raven trägt er jetzt aus offensichtlichen Gründen immer diese praktische Augenklappe.



**Ehrlichkeit:** Wohl dem, der ehrlich ist – zu sich selbst, wie auch zu anderen. In Moonglow, der sphärischen Stadt hochintelligenter Magier, wurde diese Eigenschaft früher sehr geschätzt. Kam doch kein Zauberer ohne Ehrlichkeit in seinen Studien voran.



**Den Höllenhund einer Magierin konnten wir mit Leichtigkeit besiegen.**



**Das schreit nach ihrer dreifachen Rache per Zauberspruch.**



**Zum Glück werden nur leichte Anleihen am Super-Avatar-Brothers-Spielprinzip von »Ultima 8: Pagan« genommen.**



**Gerechtigkeit:** Im Einklang mit der Natur waren die gleichermaßen geschickten wie intelligenten Druiden für ihren Gerechtigkeitssinn bekannt. Zwist und Unrecht waren von daher in ihrer Stadt Yew Fremdwörter. Seit sich aber die acht Säulen des Guardians erhoben, ist in Yew nichts mehr so wie es früher war.

→ Maus und mit einigen Tastaturkommandos in einer typischen Lara-Croft-Perspektive. Mit einem Linksklick verschießt er punktgenau Pfeile oder schwingt sein Schwert, mit einem Rechtsklick

**»Der Avatar in LaraCroft-Perspektive«**

bewegen Sie ihn, ein gleichzeitiges Drücken der Shift- und rechter Maustaste animiert zum Rennen. Wichtig ist sein in der unteren Bildmitte platzierter Gürtel, der später die zwölf wichtigsten Gegenstände wie Stadtplä-

ne, Zweitwaffe, Heiltränke und dergleichen enthalten wird. Sind Sie in einem Kampf schwer verwundet, genügt ein Druck auf die F1-Taste (Erster Gegenstand im Gürtel) und der hoffentlich vor-  
sorglich dort gelagerte Heiltrank erhöht wieder die Lebensenergie.

Einige Meter abseits des Trainingsplatzes steht der romantisch verhangene Wagen einer Zigeunerin, die unserem Protagonisten acht Fra-

gen vorlegt. Die Beantwortung der Fragen ist sehr wichtig, denn je nachdem, wie Sie sich entscheiden, ändern sich auch Ihre Fähigkeiten. Ein Krieger, der in allen Lebenslagen dem Mut huldigt, ist beispielsweise wesentlich kräftiger als ein ehrlicher Magier und er hat auch mehr Lebensenergie. Dafür wird bei ihm tüchtig an den Mana-Punkten (Energie, die für Zaubersprüche benötigt wird) gespart und dümmert ist

### FERTIG ODER NICHT FERTIG?

■ Eine außergewöhnliche Mitteilung erreichte uns von Electronic Arts: Alle deutschen Ultimas sollten eigentlich bereits am 16.12. in den Läden stehen. Auf Grund einer weltweiten Beschwerde-Welle zur bugverseuchten, englischen Version und wegen der enormen Bedeutung des deutschen Marktes hat sich die Konzernleitung in den USA aber dazu entschlossen, mit der Veröf-

fentlichung zu warten, bis zumindest die größten Fehler ausgebessert sind. In einer Rückrufaktion werden alle deutschen Pakungen gegen eine neue und hoffentlich bugfreie Version ausgetauscht. Neues Veröffentlichungsdatum ist der 24.02.2000, ein nicht unerheblicher Verschiebungszeitraum, der einiges über das Ausmaß der Fehler im Programm aussagt.



**Immer wieder mal erfreut uns das Spiel durch spektakuläre Lichteffekte wie diesen Blitzstrahl.**



Das Orakel sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern ist auch äußerst weise und geheimnisvoll.



Die Gargoylen-Königin ist groß, hässlich und außerdem noch ziemlich tot.

er außerdem. Zusätzlich ändert sich noch die Anfangsausrüstung und die Lieblingsstadt Ihres Herkules.

## Von der Schönheit der Magie

Das Magiesystem von Ultima ist immer schon wegweisend gewesen und ist es noch. In diesmal neun Ebenen geordnet, stehen im Zauberbuch des Avatars jeweils vier Sprüche, die in den höheren Zirkeln immer mächtiger werden. Zu Beginn können Sie nur die geringsten Zaubersprüche aussprechen, finden Sie aber wichtige Zaubersprüche, werden im Spielverlauf bessere Sprüche zugänglich. Dann suchen Sie ein Pentagramm auf und tragen in einem Ritual und unter Verbrauch der Zutaten den Spruch in Ihr Buch ein. Und natürlich verlangen gerade die besten Sprüche bevorzugt die seltensten Ingredienzen wie Mandrake-Wurzeln und Nightshade-

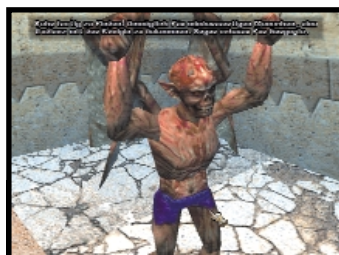
Gewächse. Das Aussprechen der Zaubersprüche gehört zu den schönsten Grafikeffekten, die Ultima so zu bieten hat. Das gilt insbesondere für höherrangige Zaubersprüche wie »Meteoriten« oder »Dämonenbeschwörungen«.

## Der Kontinent Britannia

Britannia ist dank seiner neuen 3D-Perspektive schöner denn je, was man aber auch erwarten durfte. Sowohl die Städte, als auch die umgebende Landschaft sind in einem Stil und einem einzigen Größen-Maßstab gehalten. Der Nachteil: Britannia ist stark geschrumpft und erinnert gelegentlich mehr an einen großen Freizeitpark als an einen ganzen Kontinent. War früher schon die

Reise von Britain nach Pawn ein einziges großes Abenteuer, geht man heute an zwei Hügeln und

einer Scheune vorbei, überquert eine Brücke und ist da. Dann und wann wird vielleicht noch ein



Die Hauptdarsteller von »Ultima 6«: Die Gargoylen, sind auch wieder dabei.

## EIN DICKER WÄLZER



Ein unentbehrliches Hilfsmittel auf Ihren Abenteuer-Reisen ist das Journal, eine Art Tagebuch, in dem Britannia ausführlich beschrieben wird.



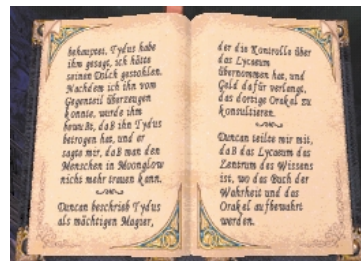
Unerfahrene Ultima-Spieler sollten sich auf jeden Fall das Bestiarium durchlesen. Enthält fast alles Wissenswerte über die Monster-rassen des Kontinents.



Sind Sie geschichtsinteressiert, enthält das Journal auch einen Rückblick auf alle alten Ultima-Teile. Es kann von Vorteil sein, sich hier gut auszukennen.



Die Charakteristika Ihres Zöglings, sowie seine Stärken und Schwächen in den unterschiedlichen Waffengattungen, werden immer auf dem aktuellen Stand gehalten.



Komfortabel ist die Notizbuch-Funktion, die ein Mitschreiben im Grunde erübrigt. Wirklich alle Ereignisse von Belang werden festgehalten.

kraftloses Monster erschlagen. Selbst die Hauptstadt Britannia besteht aus nicht mehr als etwa zwanzig Häusern, in Pawn stehen gerade mal sechs Holzhütten in einem Sumpf herum. Das Gefühl einer lebenden Welt (immer ein Charakteristika des Ultima-Universums) ist dennoch vorhanden, wenn auch nicht mehr so wie früher. Beim Schmied können Sie sich mit neuen Waffen versorgen, beim Edelsteinhändler erbeutete Juwelen verkaufen. Etliche Personen in Kneipen oder Museen →

### KURIOSITÄTEN-KABINETT

■ Auch wenn die Screenshots fast alle in deutscher Sprache sind, verwendeten wir für den Test noch überwiegend die englische Variante, weil hier bereits der Patch für Version 1.05f verfügbar war. Doch war die Fülle an ärgerlichen Designpatzern/Bugs noch immer so hoch, dass ein eigener Kasten mit den originellsten Fauxpas Pflicht war.



Die Steuerung unter Wasser ist unausgegrenzt. Die Sicht ist schlecht, Geier greifen einen manchmal selbst dann noch an, wenn man unter der Wasseroberfläche ist. In verdrecktem Wasser ist fast überhaupt nichts mehr zu erkennen. Außerdem bleibt der Avatar in engen Röhren alle paar Zentimeter an irgendwelchen unsichtbaren Ecken und Kanten hängen, was extrem frustrierend und erstickend ist.



Ein wahrer Held muss man auch bei der Inventar-Verwaltung sein. Geradezu unendlich ist die Liste der nützlichen Gegenstände: Zauberezutaten, Heiltränke, Glyphen, Rüstungen, Karten, Spruchrollen und anderer Kram. Obwohl der Platz im Rucksack dank kleiner Unter-Beutel schon sehr groß ist, gilt es dennoch immer abzuwägen, was man nun mitnimmt und was nicht.



Insgesamt viermal galt es, einen alten Spielstand zu laden, da wir jedes Mal in dieser Tür stecken blieben und keine noch so große Anstrengung uns wieder herausbrachte. Erst vorsichtiges Vorbeischieben beim fünften Mal löste dieses tückische Problem. Auch sonst ist die Kollisionsabfrage mangelhaft, bleibt man doch manchmal an winzigen Steinchen hängen.

### »Die Spielwelt ist nicht mehr so ausgefeilt.«

→ haben uns auch einiges zu erzählen. Ein wirkliches Leben führen die Computerfiguren aber nicht mehr, früher eine der größten Stärken der alten Ultimas. Es gibt zwar noch Tag- und Nacht-Zyklen, aber der einzige Unterschied ist für gewöhnlich der, dass tagsüber (unwichtige) Personen auf den Feldern arbeiten. Ansonsten befinden sich immer



**Ehre:** Dem robusten und intelligenten Paladin geht nichts über sein Wort (meinem Lehnsherrn schwör ich ewige Treue), und in Trinsic, einer Stadt so schön wie ein gut geöltes Schwert, konnte man diese Grundhaltung lange Zeit bewundern. Davon ist nicht viel geblieben, ein Räuberhaufen besitzt mehr Ehre als die Menschen aus Trinsic.



**Eigenartig ist der Zustand der spontanen Verwesung, in den besiegte Gegner blitzartig zu fallen pflegen.**

alle Gestalten an ein und demselben Fleck, schlafen oder essen muss niemand mehr. Immerhin wird neben der stimmungsvollen Musik noch eine eindrucksvolle Klangkulisse geboten (Wind, Gegnergrunzen, Schwerterklirren), die für so manchen Realitätsverlust entschädigt.

### Die magische Acht

Um die acht Städte wieder auf den rechten Pfad zu führen, müssen Sie acht Schreine erneuern. Dazu benötigen Sie acht Glyphen und acht Tugend-Symbole. Die Glyphen finden Sie in den acht Dungeons ...

Die Sache klingt zwar arg schematisch, ist aber dennoch abwechslungsreich. Alle Dunge-



**Ausgedehnte Rätsel-Dungeons in unfreundlicher Lava-Umgebung.**

eons besitzen unverwechselbare Kennzeichen wie Lava-Gräben, Energie-Säulen oder spezielle Monsterarten, die nur dort vorkommen. Geduld und Orientierungssinn muss man aber schon mitbringen, da eine Automap



**Vornehmstes Ziel des Avatars ist es, die zerstörten Schreine der Tugend zu erneuern, was hier gerade vonstatten geht.**



Die Schwerkraft ist in Britannia bisweilen nicht sehr ausgeprägt. Ein getöteter Pirat mitsamt zugehöriger Blutlache schwebte minutenlang mitten in der Luft. Grund dafür war der Mast links im Bild, an dem der Geierkadaver hängen blieb. Immerhin war es noch möglich, zwischen den Blutlachen hindurch zu gehen.



Platz 1 auf der Liste der unfreiwilligen Rollenspiel-Erschwerung: Das Einsinken in den Boden. Scheinbar feste Bodenplatten gaben immer wieder mal nach und der Avatar landete dann außerhalb der vorgesehenen Spielumgebung. Von unten ließen sich Gänge und Räume zwar gut betrachten, um weiterspielen zu können, hilft aber nur ein Neustart.

fehlt. Außerdem gibt es noch einige spezielle Dörfer, die Kuppel der mächtigen Gargoylen, sowie die Ruinen dreier ehemals sehr bedeutsamer Schlösser.

Der Umfang der alten Ultima-Teile ist bei den Waffen, Rüstungen und Zaubersprüchen beibehalten worden. Sie finden von Äxten,

über Zweihand-Schwerter, bis hin zu verschiedenen Bögen fast alles, was das Herz des Söldners erfreut. Etliche Rüstungsarten in den Gruppierungen Arm- und Beinschienen, Helme, Schilde, Handschuhe, Schuhe und Brustpanzer werden ebenso wie die

Waffen am Avatar deutlich sichtbar. Über zwei Linien oben links und rechts können Sie zudem auf einen Blick erkennen, wie effektiv Ihre Waffe/Rüstung denn nun ist. Eine gute Idee ist es, sich auf einige Waffen zu spezialisieren (Training bei einem

Meister), dann lernen Sie zusätzliche Angriffstechniken,

die größeren Schaden beim Gegner ermöglichen.

Erwähnenswert ist auch noch die neue Sprungfunktion, die insbesondere die häufig auftretenden Geschicklichkeitsrätsel (Sprung von Säule zu Säule, Überwinden von tiefen Schluch-

## »Ein reichhaltiges Sortiment.«

### ROLAND AUSTINAT

Als einer, der erst durch Baldur's Gate zum Rollenspiel fand, gehe ich unbefangen an die Sache heran. Erster Eindruck: Sieht ja aus wie King's Quest 8, nur viel schicker. Zweiter Eindruck: Hui, das ruckelt ja ganz schön. Dann entpuppt sich der Rollenspiel-Action-Adventure-Hybride als eine schicke Welt-Simulation mit durchdachtem Magiesystem und einer recht passablen Handlung, die allerdings sehr linear gestrickt ist. Ärgerlich jedoch die Fülle an Script-Fehlern, in deren Folge Sie manche, nicht nach Designer-Plan zur rechten Zeit begangenen Aktionen noch mal durchführen müssen. Schnorch, so was regt mich auf! Mein Fazit: Es gibt bessere Action-Adventures, aber kaum tiefschürfendere: Ultima Ascension fesselt mich trotz aller Mankos.

#### PRO & CONTRA

- ⚠ **Sehr atmosphärisch**
- ⚠ **Komplexes Magiesystem**
- ⚠ **Hakelige Steuerung**
- ⚠ **Lineare Geschichte**



Ein klassisches Ultima-Geschöpf ist der Mimic, der sich immer als Schatztruhe tarnt.



Dieser Gegner ist von ein paar Pfeilen in der Nierengegend nicht übermäßig beeindruckt.

ten) sehr berechenbar macht. Gelingt der Sprung garantiert, leuchtet Ihr Steuer-Icon grün, droht fünfzig-prozentiges Versagen, wird es Gelb und geht der Sprung garantiert daneben, schillert ein unheilverkündendes Rot.

#### Tiefe Einblicke

Um einen Eindruck davon zu vermitteln, wie das Spiel so abläuft, sei eine typische Aufgabe beschrieben: Der zweite zu reparierende Schrein der Menschlichkeit liegt auf der Insel New Magincia inmitten des Ozeans. Leider gibt es aber außer Piratenschiffen kein einziges Schiff mehr, so dass Sie gezwungen sind, auf dem Seelenverkäufer der hübschen Halsabschneiderin der Raven an Bord zu gehen. Raven bringt Sie nach Bucanners Den, eine weitere Insel, die direkt westlich von New Magincia liegt. Nach verschiedenen Verwicklungen erfahren Sie, dass es einen unterirdischen Tunnel gibt, der die beiden Inseln verbindet, allerdings →



#### Opferbereitschaft:

Sich ganz der Muse verschreiben, der Schönheit, dem reinen Klang der Töne ist das Ziel des starken wie flinken Tinkers (grob übersetzt Künstler). Nirgendwo sonst wurde dieses Ziel intensiver verfolgt als im östlichen Minoc. Doch wehe, die Selbstverwirklichung, das eigene Ego steht nun im Mittelpunkt seiner Bewohner.

**Standpunkt**

## Ultima 9 – Ascension



**Schau genau: ein durchsichtiger Tisch. Das ist kein Bug, sondern eine Dimensions-Verschiebung.**

### HARDEWARE-ANFORDERUNGEN UND GRAFIK-UNTERSCHIEDE

Ultima 9 besitzt SEHR hohe Hardware-Anforderungen. Auffällig sind die großen Leistungsunterschiede zwischen Glide und Direct3D, offenbar mag Origin Direct3D nicht. Die Grafik wird zwar nicht signifikant schlechter, aber die Geschwindigkeit sinkt zum Beispiel auf einer TNT2 enorm. Theoretisch sind unter Glide Auflösungen von bis zu 1024 x 768 möglich, unter Direct3D bis 1280 x 1024. In der Praxis aber gibt es noch keinen PC,

bei dem eine Auflösung jenseits von 640 x 480 mit allen Details noch in einer erträglichen Geschwindigkeit (mehr als 7/8 fps) abläuft. Selbst auf einem Pentium III/600 mit 128 MByte RAM und Voodoo3-Karte (das Beste, was wir in unserer Redaktion für Ultima 9 tun konnten) ruckelte das Spiel in 640 x 480 immer noch unfein, vor allem der Vergleich mit Engines von Spielen wie Tomb Raider 4 fällt dann äußerst unangenehm auf.



Auf einem »kleinen« Rechner (Pentium II/266) lässt es sich nur akzeptabel spielen, wenn Sie die Sichtweite verringern und alle Details abschalten.



Ab einem Pentium II/400 macht es Sinn, die Sichtweite und den Detailgrad zu erhöhen.



Aber erst mit einem Pentium III unter der Haube empfehlen wir maximale Einstellungen.



**Rumms; diese Kanone abzufeuern war zwar sinnlos, aber Spaßig.**

→ benötigen Sie ein Codewort, um die magische Barriere in seinem Inneren zu überwinden. Hier setzt eine weitere kleine Schwäche von Ultima 9 ein, das Rätsel-Design. Wohl gibt es auf Buccaneers Den eine Reihe von Personen, mit denen Sie sich unterhalten dürfen. Eine Prostituierte verbringt auf Wunsch eine erholsame Nacht mit Ihnen, ein Sklavenhändler hat eine hübsche Sklavin zum Verkauf anzubieten, im (für Piraten erstaunlich friedlichen) Wirtshaus gibt es auch Interessantes zu erfahren. Um aber das Codewort zu erhalten, sind keine geistigen Anstrengungen vonnöten, sondern lediglich ein stupides Absuchen aller Häuser, bis Sie schließlich in der Hütte des

Sklavenhändlers eine Schriftrolle mitsamt dem Sesam-öffne-Dich-Wort entdecken. Logische Verknüpfungen, warum diese gerade dort zu finden ist, gibt es nicht.

Der unterirdische Gang hinüber nach New Magincia steht für einen völlig anderen Spiel-Aspekt: Geht es in den Städten und auf der Oberfläche von Britannia überwiegend um ein Interagieren mit der Bevölkerung, müssen Sie in diesem Gang – wie auch in den acht Dungeons – ganz andere Aufgaben bewältigen. Spitze Speere schießen aus dem Boden und sinken gleich darauf wieder ein, ihnen gilt es auszuweichen. Oder



**Nachts kommen Lichtzauber besonders gut zur Geltung.**

### MANFRED DUY

Zwischen Ultima 9 und mir hat sich in den letzten Nächten eine intensive Hassliebe entwickelt. Einerseits kann ich mich von der prächtig in Szene gesetzten Fantasy-Mär kaum losreißen. Ich stoße bei jedem gelungenen Zauberspruch und geplätteten Monster einen Jubelschrei aus und bewundere die Sorgfalt, mit dem die Ansiedlungen, Kerker, Gewässer und Bewohner Britannias in Szene gesetzt wurden. Applaus verdienen auch Steuerungsdetails wie das praktikable Bogenschießen oder das erfrischend einfache Hüpfsystem. Parallel dazu aber ärgere ich mich pausen- und maßlos über die unzähligen Bugs. Darüber hinaus nerven das fehlende Automapping in labyrinthischen Kerkern sowie Hakenheiten bei der Steuerung, die das Tauschen zur echten Frohn machen. Daher ergeht an dieser Stelle der Ruf an alle potenziellen Untertanen von Lord British: Belegen Sie die englische U9-Version mit Ihrem Bannstrahl und pflegen die Tugend der Geduld, während Sie dem makellosen – sprich hoffentlich fehlerberbeitigten – einge-deutschten Avatar entgegenfeuern.

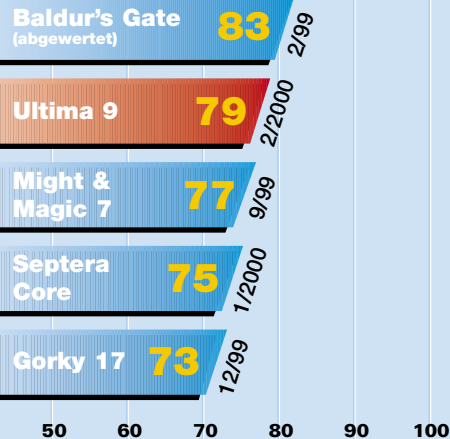
#### PRO & CONTRA

- 🔴 Wunderschöne Fantasy-Welt
- 🔴 Spannend und actionreich
- 🔴 Viele Quests und Monster
- 🔴 Starkes Magiesystem
- 🔵 Unzählige Bugs

Standpunkt

**PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH**

Baldur's Gate (abgewertet) spielt in einer isometrischen Perspektive und nutzt das ausgefeilte AD&D-System als Basis, benötigt aber eine genaue Kenntnis der anspruchsvollen Regeln. Ultima 9 ist eine Geschichte mit unverkennbaren Höhepunkten, aber auch einigen traurigen Kapiteln. MM7 nutzt die Ich-Perspektive und besitzt diesmal auch eine besser ausgefeilte Spielwelt als der Vorgänger. Die abgedrehte Spielwelt und zahlreiche logische Rätsel überzeugen bei Septerra Core. Und das futuristische Gorky 17 ist ein Mix aus Rollenspiel und Strategie.



Sie bekämpfen ein paar Monster und suchen nach versteckten Schaltern. Die Designer strömen hier nicht vor lauter Genialität über. Die Rätsel sind zwar überwiegend logisch, reichen aber selten über ein »Finde Schlüssel und öffne damit Tür in finsternem Gang eins weiter« hinaus.

**Abschluss-Kritik**

Trotz aller Fehler ist Ultima 9 selbst ungepatched durchzuspielen – wenn man viel Geduld beweist

und nach jeder gelungenen Aktion abspeichert. Aber selbst wenn es keinen einzigen Bug gäbe (typische Beispiele auch im Bug Report auf Seite 34), besitzt das Spiel nicht das Zeug dazu, zum neuen König aller Rollenspiele ausgerufen zu werden. Völlig untypischerweise können Sie zum Beispiel keine Erfahrungspunkte sammeln. Es gibt zwar viele knifflige Neben-Quests – als Belohnung muss Ihnen aber Gold (maximal 9 999 möglich) oder vielleicht mal

**UDO HOFFMANN**

Ultima 7 ist für mich eins der besten Spiele aller Zeiten, Ultima 8 eine meiner größten Enttäuschungen. Mit dem abschließenden Teil hat sich Garriott bei mir wieder etwas rehabilitiert, alte Herrlichkeits-Pegel aber nicht mehr erreichen können. Wohl gibt es den heimeligen, wenn auch merkwürdig verschobenen Kontinent mit seinen neuen Ideen, das Problem ist nur, dass Origin nicht gut genug programmiert hat, um diese auch angemessen zu verwirklichen.

Wäre Ultima 9 von einem neuen Team gekommen, dann würde ich jetzt anerkennender klingen. Von einem alten Meister erwarte ich aber mehr als ein bestenfalls zu 90% fertiges Programm, das wahrscheinlich auch in einem halben Jahr noch nicht fehlerfrei laufen wird, selbst wenn man Weltmeister im Patch-Entwickeln sein sollte. Das Aufspringen auf den Action-Adventure-Zug vergrämt mich zusätzlich. Hatte Garriot nicht feierlich versprochen, die Fehler des achten Teils nicht zu wiederholen? Diesem Versprechen ist er nur halbherzig nachgekommen. Die Zeiten der richtigen Ultimas sind tatsächlich ein für allemal vorbei.

**PRO & CONTRA**

- ➔ Trotz allem epische Welt
- ➔ Gute Sprachausgabe
- ➔ Abwechslungsreich
- ➔ Kein richtiges Rollenspiel
- ➔ Viele unausgegorene Elemente



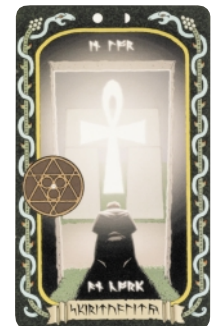
**Die Wurzel allen Übels: eine der acht teuflischen Säulen des Guardian.**

eine besondere Waffe reichen. Das alte Ultima-Gefühl, sich in einer lebensechten, gigantischen Welt aufzuhalten, hat sich aus den eingangs angesprochenen Gründen ebenfalls vermindert. Die Entscheidungsfreiheit hat abgenommen, das Programm ist jetzt fast noch linearer als ein »Final Fantasy« (muss nicht jeden stören). Zudem: Ist es nicht das Größte, in einem Rollenspiel eine Gruppe aus unterschiedlichen Individuen mit eigenen Ansichten und eigener Lebensgeschichte zu führen, wie das früher mit den alten Recken vom Schlage eines Iolo, Dupre oder Shamino so wunderbar gelang? Nun stiefelt man immer nur alleine durch die Gegend und darf höchstens mal einen flammenden Blick mit Piratenschwarm Raven austauschen. Und der Kampf ist eine recht hektische und unberechenbare Angelegenheit geworden: Mal töten Sie die Riesenratte mit einem Schlag, dann wieder treffen Sie aus unerfindlichen Gründen wieder und wieder nicht.

Wir empfehlen Ihnen in jedem Fall, sich mit dem Kauf zurückzuhalten, bis eine einwandfreie Version auf dem Markt ist. Ein Nachtest der deutschen Ausgabe folgt in Kürze.(uh)



**Tapferkeit:** Der schützende Mantel für alle anderen Tugenden. Keiner der kräftigen Kämpfer wird ohne Mut bestehen. Einst wurde die Tapferkeit vor allem in Jhelom gepriesen. Nach der Zerstörung dieser Festung durch einen Vulkanausbruch hielt lange Zeit das auf den Trümmern neu errichtete Valoria die Fahne der Tapferkeit hoch.



**Spiritualität:** Der behände, schlaue und durchtrainierte Waldläufer ist vergeistigt und willensstark. Wanderer, kommst du nach Skara Brae, gedenke in dieser Stadt der Waldläufer der verloren gegangenen Spiritualität. Nun gibt es dort nur noch verbrannte Ruinen und es heißt, dass jetzt ein Fürst der Untoten dort sein Unheil treibt.

**Standpunkt**
**PCPLAYER WERTUNG**

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	60
Multi-Player	-

**SPIELSPASS 79**

# SWAT 3

## Close Quarters Battle



■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/2000  
 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

**Als Mitglied der Polizei-Elitetruppe SWAT führen Sie ein harsches und temporeiches Leben.**



**Action im Hotel: Die SWAT-Jungs kämpfen mit Terroristen, im Hintergrund warten ein paar Geiseln ergeben auf ihr Schicksal. (Direct3D, 1280x1024)**

### FAKTEN

- 16 Missionen
- Reale Örtlichkeiten
- 5-Mann-Teams
- 4 Hauptwaffen
- Reale SWAT-Ausrüstung

**D**as tägliche Brot eines Polizisten ist schon hart genug, aber wenn Sie auch noch im Jahre 2005 zum »Special Weapons And Tactics«-Team des LAPD gehören, haben Sie es wirklich nicht leicht.

In Los Angeles findet zu diesem Zeitpunkt nämlich ein Weltkongress zur atomaren Abrüstung statt – und da treiben sich jede Menge Extremisten und politische Fanatiker in der Westküsten-Metropole herum. Von »normalen« Kriminellen ganz zu schwei-

gen. Alle müssen sie dingfest gemacht werden, und zwar von Ihnen und Ihren Mannen.

### Das Böse ist immer und überall

Zu Beginn suchen Sie sich ein achtköpfiges Team aus, wobei Sie natürlich auf die Fähigkeiten der Burschen achten müssen. So empfiehlt es sich nicht, eine Einsatz-Gruppe aus lauter Schießwü-



**Auf der Karte werden alle 16 Missionen angezeigt. Der grüne Punkt ist das Trainingslager.**



**Im Software-Modus ist die Grafik nicht nur hässlicher, sondern auch deutlich langsamer. (Software, 800x600)**

tigen zusammenzustellen. Auf diese Weise erledigen Sie zwar alle Gauner, aber es ist immer besser, möglichst viele Verdächtige festzunehmen und außerdem Geiseln wie Zivilisten zu schützen.

Vor Missionsbeginn warten eine Menge Informationen auf Sie. Etwa ein Plan der Örtlichkeit, zuweilen dürfen Sie sogar Ihren eigenen Startpunkt aus mehreren verschiedenen aussuchen. Zeugenaussagen liefern weitere Hinweise. Auch nicht unwichtig ist das Einsatz-Ziel; müssen bestimmte Personen festgenommen werden oder reicht es, sie

**»Ich kann SWAT 3 nur wärmstens empfehlen.«**



So stürmt man erfolgreich einen Raum. (Direct3D, 1024 x 768)

- |  |   |                                   |                                |                                 |
|--|---|-----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| 1 Kollege Garcia sichert den bösen Geiselnnehmer.                | 5 Kommunikationsmenü                                      | 9 Auswahl für Primärwaffe         | 14 Auswahl für Mini-Sprengsatz | 18 Auswahl für Primärmunition   |
| 2 Übler Schurke; ist mit Handschellen ruhig gestellt.            | 6 Zeichen für Stealth- oder Angriffsmodus                 | 10 Auswahl für Sekundärwaffe      | 15 Auswahl für Werkzeugsatz    | 19 Auswahl für Sekundärmunition |
| 3 Gerettete Geisel   | 7 Hereinschauender Kollege mit voyeuristischen Ambitionen | 11 Auswahl für Blendgranaten      | 16 Auswahl für Handschellen    |                                 |
| 4 Mini-Bildschirm, zeigt Bild von Kollege Hortons Schulterkamera | 8 Zielfadenkreuz  | 12 Auswahl für Tränengas-Granaten | 17 Auswahl für Mini-Kamera     |                                 |

kampfunfähig zu machen? Wie sehen die Gegner überhaupt aus? Gibt es ein Zeitlimit?

Manche Aufträge brauchen nicht zu einem guten Ende gebracht zu werden, machen sich so aber schlecht in der Personalakte. Falls jedoch wahnsinnige

Fanatiker damit drohen, eine Atombombe in der Innenstadt von Los Angeles zu zünden, sollten Sie die tunlichst daran hindern.

Grundsätzlich haben Sie alle Ausrüstung dabei, die Sie benötigen. Als Hauptwaffe wählen Kom-

mandeure zwischen zwei Sorten der Heckler & Koch MP5, entweder mit oder ohne Schalldämpfer, sowie eine Schrotflinte zum Türen öffnen oder das M4-Sturmgewehr. Eine Pistole haben Sie ebenfalls am Gürtel, dazu Blendgranaten, Tränengas, Werkzeug um heimlich Eingänge aufzumachen, kleine Sprengsätze um lautstark Eingänge aufzuhebeln, weiterhin Handschellen und eine kleine, biegsame Mini-Kamera.

**»Das Programm treibt den Adrenalinspiegel nach oben.«**



So sehen die Helden in voller Montur aus.



Im LA Convention Center nehmen wir diesen Schergen fest ... (Direct3D, 1024x768)



... der auch gleich gefesselt wird. (Direct3D, 1024x768)

**Go! Go! Go!**

Die Missionsziele reichen von der Einbuchung eines Durchgedrehten, der mit dem Gewehr auf den Highway schießt, über die →

## SWAT 3

### DIE POLICE-QUEST-SWAT-HISTORIE

Die drei existierenden SWAT-Spiele aus dem Hause Sierra entstanden aus der »Police Quest«-Abenteuerreihe, die es seit 1987 auf vier Teile brachte.

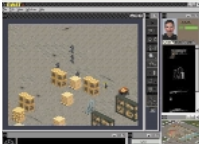
### Police Quest: SWAT



### Anno 1995 Police Quest SWAT

Dieses Spiel versuchte, auf der Mitte der 90er populären Multimedia-Welle mitzureiten, sprich, es bestand hauptsächlich aus Video-Schnipseln. Sie mussten eine Ausbildung als Scharfschütze absolvieren und viele, viele Vorschriften auswendig lernen, um nach noch mehr Training einige Einsätze zu bewältigen. Fazit: Zu trocken, zu wenig Spaß am Spiel sorgten für schlappe 47 Punkte in der Ausgabe 2/96 der PC Player.

### SWAT 2



### Ende 1998 Police Quest: SWAT 2

In Strategie-Gefilde wagte sich Sierra vor knapp eineinhalb Jahren vor. Alternativ auf Seiten des SWAT-Teams oder als böser Terrorist dirigierte Sie in bester »Commandos«-Manier Ihre Jungs durch die isometrischen Einsatzgebiete. Das war alles schon besser gelöst als im Vorgänger, doch so recht wollte der Funke nicht überspringen: 66 Prozent in der Ausgabe 9/98. Bitte lesen Sie auf Seite 99 weiter.

# Standpunkt

## THOMAS WERNER

Einsatz für Officer »Ace« Werner: in Sekundenschnelle stürmen meine Männer und ich das Haus des Verdächtigen. Noch bevor der Übelwicht weiß, wie ihm geschieht, klicken die Handschellen. Auf die Frage der Journalisten, wie ich mich denn auf diesen riskanten Einsatz vorbereitet habe, halte ich nur wortlos die CD von SWAT 3 in die Höhe.

Klar, es fehlt ein echter Planungsteil und die Ausrüstung steht eigentlich sowieso fest. Wer solche Details liebt, sollte sich lieber einem Konkurrenz-Produkt zuwenden. Doch mal Hand aufs Herz: Die taktische Karte bei Rainbow Six hat die meisten Spieler eh nicht besonders interessiert. SWAT 3 ist einfach zu beherrschen, geradlinig und wirkt dennoch sehr realistisch. Speziell die Grafik verdient ein Extralob. Nur der Karriere-Modus samt Missionsstruktur wirkt nicht sehr komplex, aber das ist wohl ein genreübliches Manko. Unter den Taktik-3D-Shootern ist SWAT 3 mein persönlicher Favorit.

### PRO & CONTRA

- ➔ Eingängige Bedienung
- ➔ Spannende Einsätze
- ➔ Geradlinig ...
- ➔ ... dennoch realistisch
- ➔ Simpler Karriere-Modus

➔ Festnahme eines Bombenexperten, bis hin zur Befreiung hoher Politiker, die sich auch noch über Ihr Benehmen beschwerten. Einmal ist der Flughafen von Los Angeles von Terroristen besetzt, anschließend wollen Extremisten mit Boden-Luft-Raketen Passagierflugzeuge abschießen. Und dann steckt das LA Convention Center voller bösen Menschen, die Los Angeles mit einer Atom-bombe in die Luft sprengen wollen. Wie beim Konkurrenten »Rogue Spear« haben die Designer echte Lokalitäten nachgebildet – das Convention Center, in dem dieses Jahr die E3 stattfand, sieht jedenfalls aus wie das Vorbild. Ihre Jungs können Sie – ähnlich wie in einer Flugsimulation –



**Eieiei! Mit diesem Boden-Luft-Raketenwerfer sollten Passagierflugzeuge abgeschossen werden.**  
(Direct3D, 1024x768)

mit einigen Kommandos steuern, die sich der Spiel-Situation anpassen. So stürmen sie selbsttätig einen Raum, auf Wunsch mit Blendgranate und dem Zerstören der Tür. Die Gegner zu überraschen klappt übrigens sehr häufig, wichtig ist auch das Anbrüllen der Verdächtigen, die dann teils

## »Der deutlich spaßigste SWAT-Titel.«

tatsächlich die Waffen niederlegen und sich festnehmen lassen. Den Geiseln und Zivilisten sollten Sie ebenfalls Handschellen anlegen, da dies dem realen Habitus entspricht – wer weiß, ob die Leute in der Gefangenschaft nicht bereits umgedreht wurden?



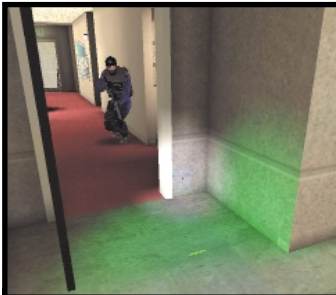
**Nicht unmakaber: Einige Geiseln sind Kinder.**  
(Direct3D, 1280x1024)



**Vor dem Einsatz rüsten Sie Ihre Mannen mit Waffen und nützlichen Gegenständen aus.**



**Der Flughafen-Tower ist nun wieder unter Kontrolle. (Direct3D, 1280 x 1024)**



»Gesäuberte« Abschnitte kennzeichnet das Team mit chemischen Lichtern. (Direct3D, 800x600)



Gleich zwei böse Buben! Den ersten hat es allerdings schon erwischt. (Direct3D, 1024x768)

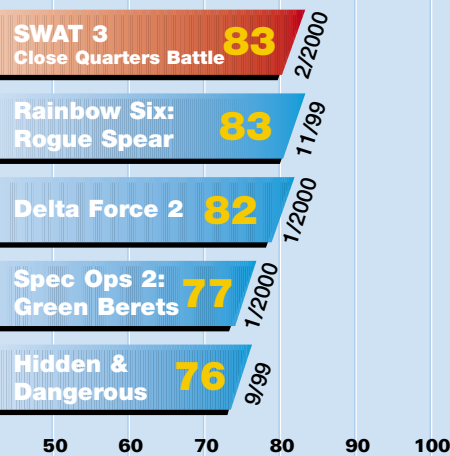
Herausfordernd werden die Aufträge vor allem dadurch, dass Sie Verluste um jeden Preis vermeiden sollten. Anders als in Rogue Spear dürfen einige Bösewichter nicht getötet werden.

### Debriefing

Optisch ist »SWAT 3« jedenfalls das Juwel im Taktik-Schmuckkästchen. Schöne Texturen wie

## PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

SWAT 3 setzt sich gekonnt an die Spitze, indem es leichte Zugänglichkeit mit komplexem Spiel verbindet. Rogue Spear hingegen richtet sich an diejenigen, die realistische Kämpfe mit einer großen Portion Taktik und Planung verbinden. Diesen Aspekt lässt Delta Force 2 völlig außer Acht und bietet eher geradlinige Action. Spec Ops 2 hat wie Hidden & Dangerous sowohl grafische, als auch spielerische Mängel; beide wenden sich auf Grund des hohen Schwierigkeitsgrades eher an Freaks. Einen genaueren Vergleich dieser Programme finden Sie übrigens auf Seite 64.



Animationen lassen alles recht lebendig aussehen. Clippingfehler stören zwar, machen sich aber im Spiel nicht negativ bemerkbar. Auf keinen Fall sollten Sie jedoch den Software-Modus verwenden, denn der ist nicht nur pixelig, sondern auf einem Pentium III/600 immer noch quälend langsam. Ansonsten reicht selbst für hohe Auflösungen ein 350er-Pentium II ohne Probleme aus.

Sehr zur Atmosphäre tragen die Funksprüche bei, jeder Fehler könnte der letzte sein. Ein Treffer setzt Ihren Polizisten zwar nicht unbedingt sofort außer Gefecht,

viel vertragen die Jungs aber nicht. Falls Sie selbst dabei getötet werden, ist die Mission übrigens sofort verloren. Das Programm treibt den Adrenalinspiegel kräftig nach

**»Speziell die Grafik verdient ein Extralob.«**

oben, hinter jeder Ecke könnte ein schlechter Mensch mit einer Waffe lauern – und vielleicht ist sogar der Catering-Service böse. Leider ließen die

Programmierer die Künstliche Intelligenz nicht völlig ausreifen, öfter stehen sich die SWAT-Mitglieder im Weg und werden erschossen. In diesem Zusammenhang macht sich auch die fehlende Speicherfunktion während des Spiels bemerkbar; erst nach der Beendigung eines Einsatzes dürfen Sie Ihre Leistungen sichern. Damit lässt es sich jedoch leben.

Bei der deutschen Version gibt es übrigens keine Darstellung von Blut, außerdem wird Ihre Waffe inaktiv, wenn Sie damit auf Zivilisten zielen. (mash)



So ist es richtig: immer die Waffe am Mann.

### SWAT 3: Close Quarters Battle



### Ende 1999 SWAT 3: Close Quarters Battle

Alles andere als fehlerlos und ohne den Zusatz »Police Quest«. Der deutlich spannendste SWAT-Titel ist die aktuelle Inkarnation in Tradition von Rainbow Six. In 3D-Darstellung schleichen Sie und Ihr Team durch die kriminellen Teile von Los Angeles und verhaften mit Ihren vier Mitstreitern böse Buben. Die nicht perfekte Künstliche Intelligenz und andere kleine Mängel verhindern jedoch eine Bestnote, daher: 83 Punkte.

## MARTIN SCHNELLE

Ein bisschen muss ich Kollege Werner doch widersprechen: Den Planungsmodus aus Rainbow Six vermisste ich schon. Und einen spaßigen Mehrspieler-Modus. Doch wer darauf verzichten kann – und das dürften ja doch die meisten sein – erlebt abwechslungsreiche und spannende Missionen, in denen die Welt vor einer Katastrophe gerettet werden muss. Die Grafik ist die hübscheste im Genre und die lustige Ausrüstung mit der Mini-Kamera machen taktisches Vorgehen zum Vergnügen. Wenn noch die Künstliche Intelligenz meiner Mannen besser wäre und ich ihnen nicht jeden Mist befehlen müsste, wäre es freilich noch besser.

Doch das gibt es bisher nirgendwo und deshalb kann ich Fans dieser Spezies von 3D-Shootern SWAT 3 nur wärmstens empfehlen.

### PRO & CONTRA

- ➔ Grafisch ansprechend
- ➔ Eingängige Missionen
- ➔ Spannender Spielablauf
- ➔ Kein Mehrspieler-Modus
- ➔ Kein Planungsteil

**Standpunkt**

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	-

**SPIELSPASS 83**

# Tomb Raider 4: The Last Revelation

■ **Hersteller:** Core Design/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

**Zurück zu den Wurzeln: Mit mehr Atmosphäre und logischeren Leveln will Core Design die Lara-Fans versöhnlich stimmen.**



## FAKTEN

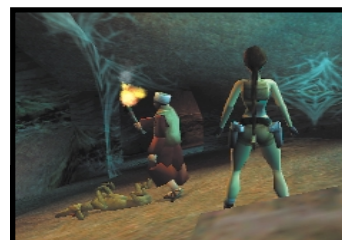
- 39, teilweise identische Level
- 6 Waffen
- Milde kombinierbare Gegenstände
- Tutorial-Level mit der 16-jährigen Lara
- Bescheidene Hardware-Anforderungen
- Speichern überall möglich
- Feine Render-Zwischensequenzen

**Nanu, ein runder Felsen auf einer Säule? Ob ich den bewegen kann? (TNT2, 1280x1024)**

**V**ier gewinnt? Bei den meisten Kino- und Spiele-Serien ist spätestens nach den ersten drei Teilen die Luft raus. So fragten sich selbst eingeschworene Lara-Fans, was am letztjährigen Tomb Raider eigentlich so besonders sein sollte.

Hakelige Stellen, unübersichtliche und riesengroße Level

dämpften den Spielspaß der letzten Episode. Aufatmen: »Tomb Raider 4: The Last Revelation« ist nicht nur in dieser Hinsicht ein Freundschaftsangebot, das Spiel knüpft auch in punkto Grafik an den ersten Teil an.



**Zu Beginn ist Lara unbewaffnet – da muss ihr Führer ran. (TNT2)**



**Vollgas: Verfolgungsjagd im Abendrot. (TNT2)**



**Alles Gute zum Valentinstag, auch wenn der erst im Februar ist.**



**Klarsicht:** Der Ego-Betrachtungsmodus lässt Lara verblasen. (Voodoo 1, 640x480)

### Die Kleptomanin

Der geneigte PC-Spieler weiß: Wenn es um antike Schätze geht, kennt Lara Croft keine Gnade. Alles was nicht niet- und nagelfest ist, wandert in ihren Rucksack und wird vermutlich auf dem nächsten Basar für ein feines Sümmchen verhökert. Das Siegel auf einem dicken Sarkophag hätte sie nur besser an Ort und Stelle gelassen – in der Kiste schlummert nämlich der altägyptische Gott Seth und der brennt nach ein paar tausend untätigen Jahren darauf, wieder Angst und Schrecken über das Land zu bringen. Es bleibt nur ein Ausweg: Wer im Tempel des Horus den Sonnengott anruft – so entschlüsselt Laras alter Kumpel Jean-Yves – kann den Wüterich stoppen.

### Pyramiden-Zauber

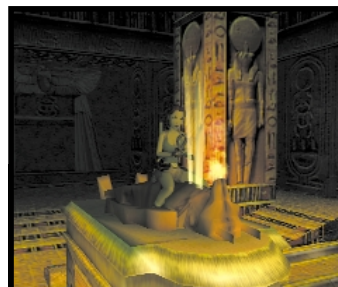
So macht sich Lara auf, das angeordnete Unheil wieder einzudämmen – und nebenbei noch ein paar Wertsachen einzusacken. Vom Grabmal des Seth spaziert Miss Croft durch das Tal der Könige zum Tempel von Karnak, weiter nach Alexandria, in Küstengebiete, Katakomben und den Tempel der Isis. Danach geht es zur Sphinx und den Pyramiden von Gizeh, bevor es im Tempel des Horus zum großen Finale kommt. Sage und schreibe 39 Level warten auf die stets frisch frisierte Grabräuberin. Das klingt nach

einer ganzen Menge Abenteuer, doch das Programmier-Team rechnet dabei einen noch mal besuchten Ort als neuen Level. Außerdem sind manche Umgebungen in fünf Minuten abgewandert, weil sie nur als wenig erbauliche Verbindung zwischen zwei Ortschaften angelegt sind.

Das Design der antiken Stätten ist deutlich fairer als noch beim dritten Teil, bei dem man stellenweise nicht wusste, ob es sich bei einer Kante um einen Polygon-Fehler oder einen Vorsprung zum Hochhangeln handelte. Herunter-sausende Gitter oder unüberwindbare Schrägen begrenzen



**Die Grabkammer von Seth:** Das Schicksal nimmt seinen Lauf ...



**... als sich Lara das Amulett des Horus mopst.** (TNT2)

Laras Aktionsradius, so dass ein wüstes Herumsuchen nach dem Weg etwas eingedämmt wird.

Allerdings sind die Ausgänge etlicher Abschnitte nicht immer klar zu finden und eine Karte, wie bei Kollege Indy, sucht man – trotz Eidos-Ankündigung – vergeblich. Ärgerlich wird das spätestens dann, wenn Sie beispielsweise in einem Wüstengebiet mitten im Ausgang stehen, diesen aber nur mit einem Jeep passieren können – und Lara Ihnen das nicht mitteilt. →



**Lara sucht Zuflucht und Hilfe bei ihrem Freund Jean-Yves.**

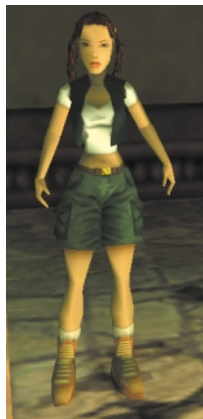


### Erste Hilfe

- Der wichtigste Tipp: Oft speichern!
- Wählen Sie für Ihre Waffe stets den automatischen Ziel-Modus.
- Verschieben Sie die Spielstände in einen anderen Ordner, um Platz für neue zu schaffen – funktioniert auch, wenn das Spiel läuft. Mit Alt und Tab (gleichzeitig gedrückt) wechseln Sie in den Explorer.
- Achten Sie auf Musikketzen: Sie sind einem Geheimnis oder die Gegner Ihnen auf der Spur.
- Heben Sie sich großkalibrige Munition für Krokodile und Ninjas auf.
- Unterwegs mit Auto oder Motorrad? Lassen Sie Ihr Fahrzeug nicht unbeobachtet stehen.
- Überleben leichtgemacht: Hangeln Sie sich rückwärts von großen Höhen herab.
- Es gibt keine Sackgassen. Wirklich nicht. Schauen Sie sich genau um.
- Keine Fackeln mehr? Die Colts haben ein schönes, helles Mündungsfeuer ...

## Tomb Raider 4: The last Revelation

**DAMALS,  
1984 IN  
KAMBODSCHA**



Das ist die kleine Lara. Sie ist 16 Jahre alt.



Lara stutzt: Armer Kerl – doch was ist das?



Lara juchzt: Hui, welch ein schöner Rucksack.



Lara grübelt: Ob der mir wohl passt?



Lara stolz: Todschick – und trägt nicht auf.



Flamm: Hier geht's nicht weiter. (TNT2)

### → Rhythmische Spiel-Gymnastik

Die vielgepriesenen ersten beiden Level machen Sie mit einer 16-jährigen Lara und ihren Bewegungen vertraut. Denn: Lara beherrscht ein paar neue Aktionen. So hangelt sie sich jetzt um Ecken, schwingt sich an Seilen durch die Lüfte oder klettert Stangen rauf und runter. Natürlich springt, schwimmt und kriecht sie auch weiterhin durchs Land der Pharaonen und ihre Rolle rück- oder seitwärts beherrscht die Polygon-Dame ebenfalls noch. Doch zurück zum Tutorial: Zusammen mit dem berühmten Alter-



Au weia! Irdische und überirdische Gegner bedrängen Miss Croft. (TNT2)

### »Bescheidene Mittel – doch Spaß und Spannung.«

tumsforscher Werner von Croy geht's nach Kambodscha, wo in einem Tempel ein Schätzchen, die sagenumwobene Iris, versteckt sein soll. Doch die Aktion geht leicht daneben und von Croy bleibt im Tempel gefangen zurück. Lara hingegen hat ihre



Auf vielfachen Wunsch: Lara einmal von vorn.

Bestimmung gefunden: Grabräuberin will sie werden.

Meister von Croy und seine Schergen treffen Sie übrigens in Ägypten wieder – irgendwie hat sich der Bursche aus seinem Gefängnis befreit und ist nun ebenfalls hinter Seth her. Warum, bleibt im Unklaren. Will er mit ihm über die alten Zeiten plaudern, kleine Kinder erschrecken oder am Ende doch nur ein paar Regierungen erpressen, frei nach dem Motto: Wer nicht zahlt, dem stattet Seth einen Hausbesuch ab?

### Ballermann 6

Jeder Urlauber weiß: Ungeziefer und lästige Prolo-Touristen können einem die ganze Reise vermiesen. Lara macht da kurzen Prozess: Hunde, Spinnen, Skor-

### MANFRED DUY

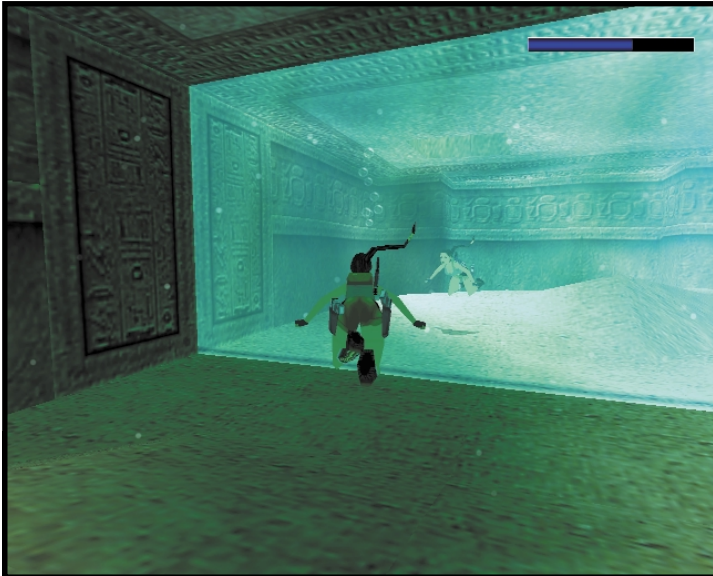
Daß mir – im Gegensatz zu Roland – Lara weitaus besser gefällt als die meisten Action-Adventures (inklusive Peitschen-Indy) lässt sich nicht mit den üblichen Erklärungsmustern begründen, denn weder in optischer noch in anderer Hinsicht bietet Madame Croft Sensationelles. Dafür trumpft die elegant animierte Dame mit anderen Stärken auf: Eine tadellose Bedienbarkeit, mächtig viel Action samt vernünftiger Rätseleinlagen, sowie nicht zu vergessen die sinnvollen Neuerungen wie der Transparent-Modus und das Zielfernrohr.

Vor allem aber wird weitaus weniger herumgehüpft und -geirrt als beim Vorgänger. Leerlauf oder gar Langeweile bleiben dadurch außen vor. Sicherlich ist Lara beileibe nicht das Wunderbabe, zu dem sie mancherorts hochgejubelt wird, aber eines muss man ihr neidlos zugestehen: Mit ihren relativ bescheidenen Mitteln erzeugt sie eine ganze Menge Spaß und Spannung – und mehr braucht es eigentlich gar nicht.

### PRO & CONTRA

- ⬇ Geringe Hardwareanforderungen
- ⬇ Kein Leerlauf
- ⬇ Optisch nicht der letzte Schrei

Standpunkt



**Ziemlich trickreich: Der Spiegel verrät den Ausgang. (TNT2)**



**Selbst bei Tauchen macht Lara eine gute Figur. (Voodoo 1)**

pione, Fledermäuse und Krokodile werden ebenso beseitigt wie von Croys Schergen. Letztere tauchen in zahlreichen Geschmacksrichtungen mit Pistole, Maschinengewehr oder einer Art Ninja-Schwert auf, das zu allem Übel auch noch Laras Kugeln reflektiert. Dazu kommen Mumien und Skelettkrieger, die erheblich widerstandsfähiger sind.

Spieltechnisch bleibt alles beim Alten: Schalter und Hebel öffnen verschlossene Türen oder geben den Weg zum nächsten Level frei. Unterwegs gibt es mancherlei Schätze, Fackeln, Munition und Medikits einsammeln – viel Action, wenig Adventure. Davon künden auch die sechs Waffen: Neben den bewährten Colts mit Endlos-Munition kommt ein Revolver, die Desert Eagle, ein Gewehr, ein Uzi-Duo und ein Bogen zum Einsatz. Neu: Sie dürfen die Knarren mit einem Zielfernrohr ausrüsten und dann im Scharfschützen-Modus den Pixel-Brüdern das Lebenslicht ausla-

sen. Kombinationen klappen gelegentlich auch mit manch anderen Objekten: So verschmelzen beispielsweise zwei Artefakte zu einem einzigen, das dann eine Tür öffnet. Ebenfalls neu: Sie dürfen zwischen einem manuellen und automatischen Ziel-Modus wählen – was in der Praxis aber nur marginale Auswirkungen hat. Und außerdem neu: Die Ego-Perspektive dürfen Sie auch ohne Waffe aktivieren, um sich in einem Raum umzusehen und nicht versehentlich in eine Stachelgrube zu tappen. Allerdings nur, wenn Sie still stehen bleiben



**Mit einem wilden Manöver flieht Lara in Sicherheit.**



**Gefällt Erich Honecker alias Werner von Croy weniger.**

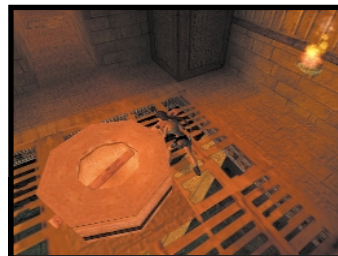


**Kroko im Visier: Gibt schöne Handtaschen.**

und »0« auf dem Zehnerblock gedrückt halten.

### Wieder gesehen, neu gesehen

Bei aller Liebe: Unter Laras enger Kleidung arbeitet noch immer die gute, alte Grafik-Engine aus dem Jahr 1996. Die wurde für Tomb Raider 4 nur behutsam aufgeböhrt: Bunte Lichtfinger schneiden sich durch staubige Hallen, Lara besitzt ein paar Polygone mehr, aber die Hardware-Anfor-



**Schiebung – erst die antiken Laser justieren ...**



**... dann wird gezündelt. (TNT2)**

derungen sind mit einem Pentium/233 noch immer mächtig moderat. Leider schwenkt die Kamera wieder eigenwillig um die Hauptfigur herum – Lara wird im Extremfall durchsichtig, so dass Sie sehen, wohin der nächste Sprung führt. Zwei weitere alte Bekannte sind Jeep und Motorrad, mit denen Frau Croft größere Entfernungen (und vor allem Steigungen!) überwindet und Unholde aus dem Weg, sagen wir, räumt. →

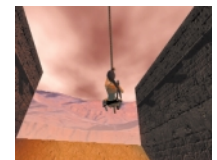
### LARAS NEUE TRICKS



**Kletter-Mamsell: Jetzt geht's an den Stangen hinauf.**



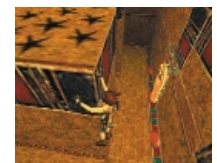
**Salto mortale: Miss Croft schwingt sich von Stange zu Stange.**



**Was Tarzan kann, kann Lara schon lange.**



**Na gut, hangeln ging früher schon. Sieht trotzdem gut aus.**



**Neu: Lara krabbelt um die Ecke.**

## Tomb Raider 4: The last Revelation



Einen Stromverbrauch hatten diese alten Ägypter ... (TNT2)

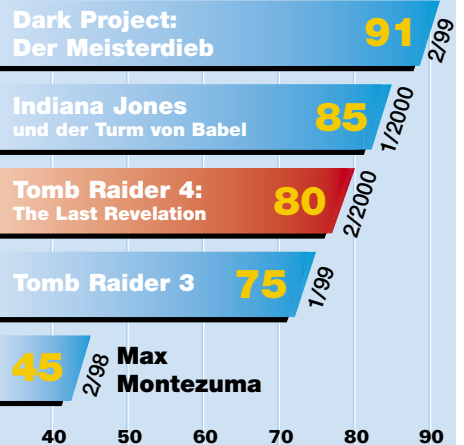


Auf sie mit Gebrüll – starke Frauen braucht das Land!

→ Sehr schick sehen die sparsam eingestreuten Render-Zwischensequenzen aus, die fein synchronisiert wurden – warum allerdings Lara im Spiel eine andere Stimme besitzt, wissen allein die ägyptischen Götter. Weitere wichtige Ereignisse bekommen Sie in der Spiel-Grafik zu Gesicht, beispielsweise die Auswirkungen eines umgelegten Hebels. Neben den bekannten »Unnngh« und ähnlichen Stöhnlauten sagt Fräulein Croft noch immer britisch-affektiert »No«, wenn Ihre Aktionswünsche ihr nicht schmecken – wäre ein »Nein« so schwer gewesen? Die realistischen Umgebungsgereusche wie Windheulen oder Wasser-

### PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Dann wollen wir mal: Meisterdieb Garrett schleicht in Dark Project meisterhaft durch mittelalterliche Gemäuer und Höhlen. Zwar bewegt sich Indiana Jones nicht ganz so geschmeidig wie Lara in Tomb Raider 4, doch gleichen die famose Kartenfunktion, die Vielzahl an Adventure-Elementen und eine unverbrauchtere Atmosphäre diesen optischen Nachteil wieder aus. Das abgewertete Tomb Raider 3 ist ein hammerharter Brocken für geduldige Profis. Freund Max Montezuma wäre besser in den alten 8-Bit-Tagen geblieben – sein PC-Debüt kann den anderen Titeln nicht das Wasser reichen.



### »Sollte das wirklich Laras letzter Auftritt gewesen sein?«

geplätscher machen dieses kleine Manko jedoch mehr als wett.

#### Fortsetzung folgt?

Zwar dürfen Sie jederzeit speichern, jedoch nur zehnmal – die PlayStation lässt grüßen. Das hätte nicht sein müssen. Schade auch, dass die Designer die Chance vergaben, noch mehr Stimmung ins Spiel zu bringen: Warum

kratzt sich Lara nicht am Kopf oder fährt sich übers Haar, wenn wir sie eine Weile in Ruhe lassen? Gekonnt hätte die Grafik-Engine diese

Bewegungen allemal.

Und sollte das wirklich der letzte Auftritt der Grabräuberin sein? Lara-Nachlassverwalter Adrian Smith bestätigte dies zwar indirekt in einem Interview unserer Schwesterzeitschrift Video Games, doch fügte er wissend hinzu: »Man soll niemals nie sagen.« (ra)



Peng – du bist tot. Muss man wörtlich nehmen. (TNT2)

### ROLAND AUSTINAT

Vor gut einem Jahr beschwerte ich mich in einem Tomb-Raider-3-Meinungskasten über leere Level und flaue Grafik. Erstaunen: Laras neueste Abenteuer beseitigen bis auf den Wo-ist-der-Level-Ausgang?-Effekt exakt diese Probleme. Jeder Abschnitt ist nun relativ überschaubar, feine Licht- und Wasser-Reflexe erfreuen das Auge. Außerdem ist Miss Croft zweifellos geschmeidiger animiert als der direkte Konkurrent Indiana Jones. Die Ego-Perspektive ist eine längst überfällige Idee, um manch gefährliche Stelle zu überblicken – für das nächste Spiel wünsche ich mir diesen Kamerawinkel auf Wunsch dauerhaft. Denn die Lara-Cam fuchst mich bei manchen engen Stellen, wenn sie sich auf die Hauptfigur statt deren Umgebung konzentriert und ich so ins Leere springe. Auch bleibt mir Lara beim Tauchgang zu oft mit Arm oder Bein in der Wand hängen – wenn man nicht aufpasst, säuft sie jämmerlich ab. Tomb Raider 4 ist zwar keine Offenbarung, aber auch nicht das Letzte. Für meinen Geschmack kommt das Spiel trotz aller grafischer Polierarbeit nicht an die Atmosphäre von Indy heran.

#### PRO & CONTRA

- ⬇ Knapp vierzig Level
- ⬇ Grafik leicht verbessert
- ⬆ Kamera-Hakeleien
- ⬆ Nur zehn Speicherplätze

Standpunkt

### PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS **80**

# Planescape: Torment



**Hersteller:** Black Isle/Interplay **Testversion:** Beta vom Dezember '99  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung)  
**Multi-Player:** - **3D-Grafik:** - **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

**Hallo? Kennen wir uns? Warum sehen Sie mich so komisch an? Sind wir uns schon einmal begegnet?**



## FAKTEN

- Hochgradig morbide Story
- Über 100 Sub-Quests
- Vorgegebener Charakter
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Benutzt Baldur's Gate-Engine
- Unzählige Waffen und Gegenstände
- Unbegrenztes Speichern

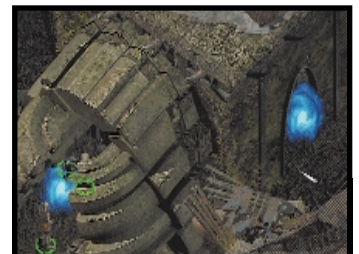
**Gut durch: Zauberer Ignus grillt, seit er das Tor zur Feuer-Ebene öffnete, in der Smoldering Corpse Bar vor sich hin.**  
 (alle Bilder Software, 640x480)

**K**opfschmerzen. Ein kalter, harter Schlafplatz. Jammern und Stöhnen dringen an Ihr Ohr. Mühsam öffnen Sie ein Auge. Überraschung: Sie befinden sich nicht etwa in einer Ausnüchterungszelle neben dem Oktoberfest, sondern in einer gigantischen Leichenhalle.

Bleibt die Frage: Wie kommen Sie hierher? Sie denken angestrengt nach, doch können sich an rein gar nichts erinnern. Seltsam. Sie schwingen sich von der metallischen Untersuchungsbank. Leicht schwindelig lehnen Sie sich gegen die Bank und blicken an sich herab. Sind das wirklich Sie selbst? Blasse Haut, kreuz



**Ich hätte gern das unten rechts: Fells Tätowierungen verbessern die Party.**



**Nicht umsonst heißt Sigil auch die Stadt der Tore.**

und quer mit Narben überzogen. »Hallo Kollege – ich dachte schon, du wolltest den ganzen Tag liegen bleiben«, kräht da eine Stimme hinter Ihnen. Sie drehen sich um. Ein schwebender, sprechender Totenschädel?!? Sie reiben sich die Augen. Tatsache. Der Bursche sprüht geradezu vor Tatendrang. »Also gut, was willst du?« stoßen Sie zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor. »Wie wäre es, wenn wir uns gemeinsam von diesem ungastlichen Ort verabschieden?« Guter Plan.

## Willkommen im Leben!

So mysteriös beginnt »Planescape: Torment«, der neueste Streich von Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle. Optisch erinnert es gewaltig an »Baldur's Gate«, was kein Wunder ist: Schließlich benutzen beide Titel die gleiche Grafik- und Spiel-Engine. Doch anders als beim indirekten Vorgänger werden Sie ohne große Charakter-Basteleien mitten ins Geschehen geworfen. Auch einen Namen hat der Held nicht – schließlich ist die Suche nach Ihrer wahren Identität ja der Kernpunkt des Spiels.



Wir testeten übrigens die englische Originalversion und verzichteten daher auf eine Übersetzung der meisten Orts- und Eigennamen.

## »Reden Sie mit jedem – aber trauen Sie niemandem.«

men. Die deutsche Fassung soll noch im Januar folgen – hoffen und beten wir, dass sie besser als das Handbuch-Vorabexemplar übersetzt sein wird, das uns zum Test vorlag und beispielsweise gerade mal vier Zaubersprüche der ersten Stufe erklärte.

### Wer bin ich? Und was?

Was im Fernsehen noch vor ein paar Jahren Stoff für ein heiteres Beruferaten war, ist für den Namenlosen eine ernste Angelegenheit. Schließlich bleibt sein Gedächtnis leer wie eine abgebrannte Silvesterkacke und ihm helfen auch keine vier Experten dabei, seine Erinnerung wieder zu erlangen. Sein einziger Anhaltspunkt: eine Tätowierung auf seinem Rücken, die der sprechende Totenkopf namens Morte entdeckt und als »Finde Pharod und dein Tagebuch« entziffert. Denn der Namenlose ist nicht zum ersten Mal gestorben: Morte hat ihn schon öfter kommen und gehen sehen. Später erfahren Sie, dass Sie schon mehrere hundert Jahre auf dem Buckel haben – der Namenlose ist praktisch unsterblich.

Doch jetzt müssen Sie erst einmal aus der Leichenhalle entkommen. Dafür stehen Ihnen – wie noch oft im Spiel – verschiedene

Wege offen. Sie können beispielsweise einem Spion einen Schlüssel besorgen, der Ihnen dann zur Flucht verhilft oder sich durch ein

verstecktes Portal in die Außenwelt teleportieren. Vorher sollten Sie sich aber noch gründlich umsehen: Vor einem Mausoleum schwebt der Geist einer gewissen Deionarra, die Sie zu kennen scheint. Sie prophezeit Ihnen, dass Sie zum Gefängnis der Sorgen und Bedauern reisen und dort Ihre Unsterblichkeit aufgeben müssen. Tolle Aussichten.

### Die Stadt der Tore

Nach Ihrer Flucht aus der Leichenhalle landen Sie in Sigil, der Stadt der Tore und Mittelpunkt der

Planes (siehe Kasten auf Seite 110). Hier treffen Sie Typen, die Sie noch in keinem Rollenspiel gesehen haben: Nehmen Sie sich vor den Dustmen in Acht, den Herren der Leichenhalle, die allen Toten zum True Death, dem wahren Tod verhelfen wollen. Die Dabus sprechen nur in Form von Bilderrätseln, die der Namenlose zunächst nicht versteht. Reisende von fernen Ebenen wie die Abishai Tegar'in und Aethgrin sitzen in Kneipen bei einem Schluck kristallklaren Wassers zusammen. In einer dieser Kaschemmen treffen Sie Dak'on, einen alten Magier und Kämpfer, der sich Ihrer Truppe anschließt.

Manch ein Reisender nennt Sigil auch »Den Käfig«: Ohne →



### Nie mehr verirren durch Notizen auf der Auto-Map.



### Die Umgebungskarte erinnert stark an Baldur's Gate.



### Schluck: Im Auftrag des Leichenschmugglers Pharod geht's hinab in finstere Katakomben.

## »Sterben Sie. Wir kümmern uns um den Rest.«

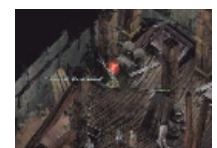
### FAULER ZAUBER



Mission erfüllt: Die Ringe sind wieder da.



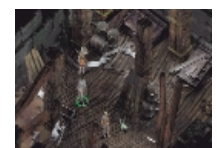
Sogleich beginnen die Magier mit dem Trick, ...



... der allerdings fatal in die Hose geht:



Ein Lin-Lin erscheint und erledigt sie alle.



Unsere Party sackt die Zauberei der Toten ein.

## Planescape: Torment



Am unteren Rand sehen Sie die Leiste für die Party-Formation, Info-Zeilen und Zugängen zum Inventar, der Karte, dem Statusbildschirm, Ihrem Tage- und den Zauberbüchern.



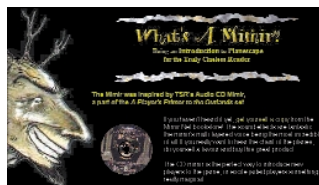
Hurra: Der freundliche Händler kauft Ihnen ein paar Fundsache ab.



Schicke Zauber-Effekte – und alle ganz ohne 3D-Karte.

### PLANESCAPE – WAS IST DAS?

■ Irgendwann wurde den Erfindern von AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) ihr System zu starr und unflexibel. Ausserdem hatten sie ein Szenario vor Augen, das sich eher an die etwas reifen Rollenspieler richtet – so kamen sie auf die Idee zu Planescape. Jedes AD&D-Rollenspiel-Universum, beispielsweise die Forgotten Realms, in denen Baldur's Gate spielt, ist Teil eines ganzen, Multiversum genannten Gebildes. Dreh- und Angelpunkt zwischen diesen Welten ist die Stadt Sigil, Schauplatz von Planescape: Torment. Hier machen Wanderer zwischen den Welten Station und tauschen sich über die neuesten Entwicklungen auf den Inneren und Äusseren Planes sowie ihren zahlreichen Zwischenebenen aus. Im Planescape-Multiversum geht es weniger um das Retten von holden Prinzessinnen. Sie beschäftigen sich statt dessen mehr mit Themen wie Glauben, Philosophie und der Natur von Gut und Böse. Dadurch haben die Leiter »echter« Papier- und Bleistift-Rollenspiele ungeahnte Möglichkeiten, die teilweise auch in Torment anklingen. Den in der Welt der Planes ist nichts so, wie es



Noch Fragen? Mimir.net hilft Ahnungslosen durch das Planescape-Multiversum.

scheint: Seltsame Maschinenwesen, Geister, mächtige Krieger und ganz normale Menschen existieren mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Factions oder Bündnisse können sogar die Welt an sich verändern. Wenn Sie noch mehr über Planescape wissen wollen: Unter [www.wizards.com/Planescape/Welcome.asp](http://www.wizards.com/Planescape/Welcome.asp) finden Sie die offiziellen Seiten von TSR beziehungsweise unter [www.amigo-spiele.de/index\\_rollsple\\_moz.html](http://www.amigo-spiele.de/index_rollsple_moz.html) die des deutschen Vertriebs Amigo Spiele. Hervorragend, gerade für Einsteiger ist die Fanseite [www.mimir.net](http://www.mimir.net), während [www.diterlizzi.com](http://www.diterlizzi.com) die umfangreiche Homepage eines offiziellen Planescape-Künstlers ist.



Auch ohne Sonne und Mond gibt es in Sigil noch so etwas wie Tageszeiten.

Stufe (siehe Kasten auf Seite 111), der schon einiges austeilen und einstecken kann. Das haben Sie und Ihre Freunde auch bitter nötig: Herumlungernde Strauchdiebe, Zauberer, untote Skelett-, Zombie- oder Ghoule-Krieger und unzählige ausgefallene Monster warten schon. Da gibt es zwischen zwei Flügeln festgewachsene Köpfe, unförmige, krokodilähnliche Trocopotaca, Wer- und Schädel-Ratten. Letztere sind besonders gefährlich: Alleine tötet sie ein rascher Schlag in den Nacken, doch rotten sie sich in Gruppen zusammen, potenziert sich ihre Intelligenz: Dann schleudern sie Blitze oder beschwören allerlei Unheil herauf – besser die Beine in die Hand nehmen.

AD&D-getreu laufen die Kämpfe wie schon in Baldur's Gate rundenbasiert, jedoch ohne Pause ab. Da wird Ihr bester Freund wieder die Leertaste, die das Spiel anhält: Nun geben Sie Ihrer Truppe Kommandos wie »Zauber hierhin!«, »Verprügel den da!« oder »Rückzug!«. Ein deutlicher Fortschritt: Die rechte Maustaste öffnet ein Mini-Menü, mit dem Sie flink die jeweilige Waffe wählen oder Gegenstände und Heiltränke einsetzen.

Anders als in Baldur's Gate kämpfen die computergesteuerten Party-Mitglieder ohne Skripte. Sie geben Ihnen im Pausen-



Sein Pech, unser Glück: Dieser Verblichene hat ein merkwürdiges Artefakt in der Tasche.



**Aufpassen: Je mehr Schädel-Ratten sich zusammenrotten ...**



**... desto gravierender sind für Sie die Folgen.**

Modus eigene Order beziehungsweise lassen den PC automatisch die nächsten Gegner angreifen. Auf Wunsch lässt sich die KI der Kollegen abschalten, in der Praxis ist das aber nicht notwendig, der Computer macht

## »Planescape: Torment ist angenehm makaber.«

seine Sache gut. Minimal hake-  
lig ist das Wegfindungs-System.  
Cleverer als in Baldur's Gate,  
zweifelloos, nur selten geht Ihnen  
ein Charakter verloren, wenn Sie  
über eine Karte einen weiter ent-  
fernten Ort anklicken.

## AUSFLUG NACH SIGIL ZU GEWINNEN

■ Na gut, wir schicken Sie nicht wirklich ins Reich der Lady of Pain, aber fast: Unse-  
re Freunde von Amigo Spiele  
versorgen AD&D-Fans nicht  
nur mit Regelwerken und  
Abenteuern, sondern auch  
mit spannender Lektüre.  
Nach einem Taschenbuch zu  
»Baldur's Gate« erscheint  
dort nun die englische  
Romanfassung zu »Plane-  
scape: Torment«, von der wir  
fünf Exemplare für Sie  
sichern konnten. Wir hätten  
nur gern gewusst, wie der



Fünf Ausflüge nach  
Sigil zu gewinnen:  
Wir verlosen den  
Roman zum Spiel.

Begleiter des Namenlosen  
nun heißt:

1. Mortyr
2. Morte
3. Mörtel
4. Matula

Ihre Antwort schreiben Sie auf  
eine Postkarte, adressiert an  
den Future Verlag, Redaktion  
PC Player, Stichwort: Schädel-  
brummen, Rosenheimer Str.  
145h, 81671 München. Einsen-  
deschluss ist der 2.2.2000. Die  
Future- und Amigo-Crew,  
sowie deren Angehörige, dür-  
fen leider nicht mitmachen.  
Der Rechtsweg ist wie immer  
ausgeschlossen.

## Gutes Heißfleisch

Nicht unwahrscheinlich, dass Sie  
während einer Auseinanderset-  
zung das Zeitliche segnen. In  
anderen Rollenspielen ein Grund  
zum Grollen, doch nicht in Tor-  
ment: Der Namenlose erscheint  
mit komplett restaurierten Treffer-  
punkten am Anfang der aktuellen  
Umgebung. Manche Rätsel las-  
sen sich sogar nur mit Ihrem  
geplanten Ableben lösen. Nach  
einem Kampf regeneriert er sich  
obendrein deutlich schnel-  
ler als alle anderen Party-  
Mitglieder.

Auch sonst ist das Spiel  
angenehm makaber: Ein  
Wirt bekam von Ihnen vor  
15 Jahren eins Ihrer Augen als  
Pfand. Das sollten Sie ruhig  
zurückkaufen und einsetzen.  
Apart der Besuch bei der Leichen-  
fledderin Marta: Mehr aus Jux  
fragt der Namenlose sie, ob in  
seinem Körper noch etwas zu →

## STUFEN UND KLASSEN

■ Der Namenlose startet als Kämp-  
fer der dritten Stufe (englisch:  
Level). Vorteil: Sie müssen nicht  
lang und breit Mini-Monster plät-  
ten, um kostbare Erfahrungspun-  
kte zu sammeln. Das wäre sonst  
gerade bei Multi-Klassen-Figuren  
sehr mühsam, da die Punkte dort  
zu gleichen Teilen auf alle Klassen  
aufgeteilt werden und der Aufstieg  
somit noch langsamer vonstatten  
geht. Nachteil: Sie haben zunächst  
nur wenig Einfluss auf den Charak-  
ter. Allerdings werden Ihre Worte  
und Taten beim Aufstieg in die  
nächste Stufe berücksichtigt.  
Dazu ein sehr wichtiger Hinweis:  
Bei AD&D-Rollenspielen (den  
Papier- und Bleistift-Originalen) wer-  
den Angriff, Verteidigung oder auch  
der Aufstieg ausgewürfelt. Das ist  
PC-intern auch bei Planescape: Tor-  
ment der Fall. Wenn ein Party-Mit-  
glied in die nächste Stufe wechseln  
kann, speichern Sie. **SPEICHERN**  
SIE! Ansonsten bekommt ein Krie-  
ger möglicherweise nur zwei der  
maximal zehn zusätzlichen Treffer-  
punkte, über die ein zehnteitiger  
Würfel entscheidet. Laden Sie zur  
Not so lange neu, bis die Maximal-  
zahl erreicht ist – das erleichtert das  
Spiel erheblich. Weitere Informa-  
tionen über die maximal erzielbaren  
Punkte verrät Ihnen das Handbuch.  
Und wenn Ihnen Ihre Kämpfer-Klas-  
se nicht gefällt und Sie unbedingt  
ein Dieb werden wollen, schauen  
Sie mal im Ratpicks Square vor-  
bei – Magiefähigkeiten gibt's da  
ebenfalls ...



Stufe 1: Aufstieg leicht gemacht:  
Speichern Sie unbedingt vorher ab.

## HELDEN WIE WIR



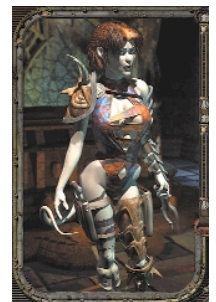
Der Namenlose



Was verbirgt Morte?



Der wortkarge Dak'on



Die freche Diebin Annah



Ignus: Nomen est Omen



**Auf diesem Marktplatz ist jede Menge los – wie wäre es mit einem putzigen Lin-Lin als Haustier?**

## Planescape: Torment



→ holen sei. Daraufhin macht Marta sich an seinem Brustkorb, Magen, Schädel und noch ein paar anderen Stellen zu schaffen. Etwas unangenehm der Moment, in dem sich der Namenlose einen Finger abbeißt, um Platz für einen neuen samt festsitzendem Zauberring zu schaffen. Wohlge- merkt: Das alles wird nicht gra-

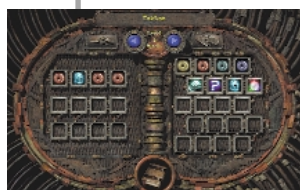
**»Die Geschichte ist zu gut, um sie nicht selbst gespielt zu haben.«**

### GESINNUNG UND BÜNDNISSE



15 Bündnisse gibt es in Planescape: Torment – wählen Sie mit Bedacht, welchem Sie sich anschließen.

■ Die Gesinnung ist eine AD&D-typische Erfindung. Einfach ausgedrückt: Jeder Person handelt nach bestimmten Überzeugungen, die irgendwo zwischen »rechtschaffen gut« und »chaotisch böse« liegen. Wenn die Überzeugungen in Ihrer Party zu weit auseinander klaffen, kann das, wie im richtigen Leben, Stress und Scherereien bedeuten. Eine Besonderheit von Planescape sind die 15 Bündnisse, mächtige Zweckgemeinschaften, zu denen sich Typen aus allen Ebenen zusammen geschlossen haben. Dazu zählen beispielsweise die Dustmen mit ihrer »Sterben Sie. Wir kümmern uns um den Rest.«-Einstellung oder die Mercykillers, die Gerechtigkeit durch die gnadenlose Verfolgung der Schuldigen erwirken wollen. Annah, die Sie im späteren Spielverlauf kennen und vielleicht auch lieben lernen, ist Mitglied der Free League, die sehr starken Wert auf den eigenen Willen legen. Die Gesinnung des Namenlosen ist schon mit »wahrhaft neutral« festgelegt, die Wahl des Bündnisses sollten Sie sich gut überlegen. Warten Sie lieber mit der Entscheidung: Manche Bündnis-Mitglieder wollen von denen eines anderen Bündnisses nichts wissen – nicht gerade hilfreich für die Suche nach Ihrer Identität.



Das Zauberer-Handbuch (hier die Einträge der ersten Stufe) füllt sich – alles wird gut.



Hallo, Puppe: Mit der übersichtlichen Anzieh-Figur rearrangieren Sie bequem Ihr Inventar.



Nach erledigten Aufgaben tauchen neue Tätowierungen in Fells Laden auf.

fisch dargestellt, sondern im Textfenster beschrieben. Reicht aber schon.

### Zauberhaft

Ohne einen Magier kommen Sie nicht weit: Besonders zur Identifikation magischer Gegenstände ist der Bursche unabhkömmlich. AD&D-typisch merkt er sich seine Sprüche nach einer Mütze voll Schlaf. Durch zahlreiche Ruhestätten ist das jedoch weit weniger nerven- und kostenaufreibend als in Baldur's Gate. Die Auswirkungen der Sprüche sind, wie auch die Charaktere, durch die etwas »heranzoomte« Kamera deutlich plastischer zu erkennen.

Wer nicht zaubern kann, dem geben eine ganze Reihe so genannter Charms neue Lebens- und den Angriffen mehr Durchschlagskraft. Der Namenlose und seine fünf Freunde vermögen ihre Fähigkeiten dauerhaft durch Tätowierungen zu steigern.

### Soviel zu tun!

Rund 100 verschiedene Unteraufgaben (oder Quests) warten in Sigil auf Sie. Nur ein Teil davon hängt mit der Haupthandlung



Auf diesem Obeliken stehen die Namen aller Toten – zum Glück noch nicht Ihrer.

zusammen, der große Rest schafft Atmosphäre, Erfahrungspunkte und ganz einfach Spaß. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, notiert der Namenlose alle angenommenen und ausgeführten Quests in seinem Tagebuch. Nach wichtigen Ereignissen landen weitere Einträge im Büchlein, ebenso dürfen Sie dort alle bereits gesehenen Personen mit Bild und Beschreibung bestaunen. Neu: Die Auto-Map freut sich nun über Ihre Notizen.

Wir könnten Ihnen nun erzählen, was passiert, wenn der Namenlose endlich Pharod gefunden und ihm einen kostbaren Gegenstand organisiert hat. Oder ob diese Aktion die Mühen überhaupt wert war. Machen wir aber

### UDO HOFFMANN

Wer eine aufgespannte (Menschen?) Haut als Weltkarte nutzt, wer Augenbälle als Inventargegenstände hor- tet, wer mit dem Entsetzen Scherz treibt, der muss verdammt aufpassen, dass bei der ganzen Lust am Morbiden auch noch ein gutes Spiel übrigbleibt. Und da muss man den Black-Isle-Machern wohl wieder mal ein Kompliment machen. Bei einem Programm mit derartiger Komplexität war es sicher nicht leicht, die Baldur's-Gate-Engine und die vielen Einflüsse aus Fallout (wie etwa vergrößerte Gesprächsoptionen bei höherer Intelligenz) so gelungen miteinander zu verbinden.

Dem vergrößerten Bildausschnitt kann ich wegen seiner geringeren Übersichtlichkeit allerdings nicht so viel abgewinnen. Und mir persönlich liegt ein klassisches Fantasy-Reich wie Baldur eigentlich mehr.

Nichtsdestotrotz: Vom intelligenten Rollenspielwitz dieses Skuril-Titels könnte sich Urgroßvater Ultima 9 gleich mehrere Scheiben abschneiden.

### PRO & CONTRA

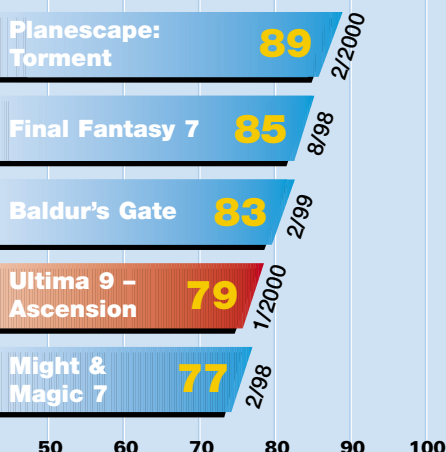
⚠ Morbid-Szenario  
⚠ Ideen im Dutzend

⬇ Einstieg etwas mühsam  
⬇ Kaum Sprachausgabe

Standpunkt

# **PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH**

Bei Planescape: Torment wechseln sich ernste und lustige Momente ab, ödes Monsterplättchen à la Might & Magic 7 gibt es nicht. Das um drei Punkte abgewertete Final Fantasy 7 besitzt die komplexeste Geschichte aller Rollenspiele, doch Grafik und Bedienung des Titels sind nicht mehr ganz zeitgemäß. Baldur's Gate ruht zwei Punkte leichter noch immer im Spitzenfeld. Ultima 9 – Ascension verpasst durch seine Bug-Lastigkeit und den geringeren Interaktionsmöglichkeiten knapp die 80er-Liga. Freunde der Hack-&-Slay-Schule (und nur die) sind beim grafisch schlichten Might & Magic 7 bestens aufgehoben.



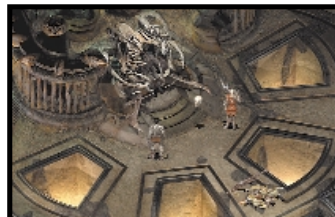
nicht. Die Geschichte ist nämlich zu gut, um sie nicht selbst gespielt zu haben.

## **Reden ist Gold**

Erste Regel: Reden Sie mit jedem. Zweite Regel: Trauen Sie niemandem. Planescape: Torment ist deutlich gesprächslastiger als Baldur's Gate. Das liegt zum einen an der Suche des Namenlosen, zum anderen an der Spielwelt, die sowohl unserem Helden als auch uns noch nicht super-bekannt ist. Da verbringt man schon mal ein halbes Stündchen Echtzeit quas-

selnd in einer Kneipe und die Fragerie erinnert fast an einen Krimi, was manche Figuren mit einem ironischen »Ah, du willst mir doch bestimmt ein paar Fragen stellen, oder?« quittieren.

Manche Leute glauben Ihnen nicht, dass Sie Ihren Namen nicht kennen. Daher lautet eine Antwort-Möglichkeit öfter: »Ich heiße ... Adahn«. Spaßig wird die Sache, wenn Ihnen plötzlich der echte Adahn begegnet und Sie in einen gewissen Erklärungsnotstand bringt. Normalerweise speichern Sie bei Rollenspielen vor



**Audienz beim Silent King der Dead Nations ...**



**... ob das Many-as-One (Seven of Nine?), dem Chef der Schädelratten, gefällt?**

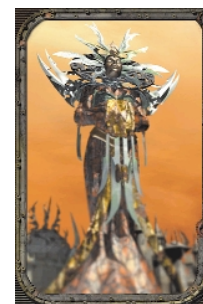
einem größeren Kampf. Bei Planescape sollten Sie das auch vor einem Gespräch mit einer wichtigen Person tun. Denn oft hat Ihre Antwort heftige Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf – und Sie wollen doch nicht wegen eines kleinen Missverständnisses Kopf und Kragen verlieren.

## **Keine Tonstörung?**

Der Soundtrack von Planescape verdient ein extragroßes Lob: Teilweise klingt die musikalische Untermalung der Komponisten Mark Morgan und Richard Band als hätte man Hans Zimmer (Rainman, The Rock) auf einen Horrorfilm losgelassen. Und wenn Sie noch keine Lautsprecher mit Subwoofer haben: Unbedingt kaufen!

In der US-Version erklingen die Stimmen bekannter Akteure wie Mitch Pileggi (Direktor Skinner in Akte X) oder John de Lancie (Q in Star Trek). (ra)

## **FEIND IN SICHT**



Die Lady of Pain



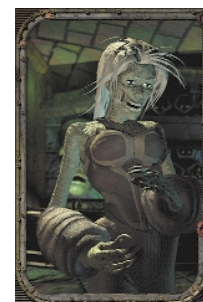
Was weiß Pharod?



Ein Dabus



Ihh, eine Schädel-Ratte!



Eine Ghoule-Dame

## **ROLAND AUSTINAT**

Ich bringe mich in Teufels Küche, wenn ich Ihnen das jetzt erzähle – aber ich habe, statt mit dem Schreiben dieses Textes zu beginnen, lieber noch ein paar Stündchen Planescape: Torment gespielt. Hallo Susan, noch Freunde? Ernsthaft: Durch sein einzigartiges Szenario erinnert Torment mich sogar eher an Fallout als an ein klassisches AD&D-Spiel – sicherlich kein Fehler. Dazu kommt die hervorragende Präsentation: Wer braucht den 3D-Karten-Einheitslook, wenn handgemalte und meinetwegen auch -gerenderte Figuren und Hintergründe so schmuck aussehen? Dazu bietet die Flut von Quests Stoff für mehrere Wochenenden.

Allein das dauernde Nachladen zwischen den einzelnen Ortschaften geht mir etwas auf den Zeiger – hier hat Ultima 9 die Nase vorn. Gespannt bin ich auch auf die deutsche Version, gerade nach der guten Freespace-2-Lokalisierung. Das deutsche Vorab-Handbuch hinterläßt ob seiner Knappheit auf jeden Fall gemischte Gefühle. Dennoch:

Wenn Sie Planescape: Torment nicht spielen, entgeht Ihnen einer der besten Titel des ausgehenden 20. Jahrhunderts.

## **PRO & CONTRA**

- ⬇️ **Beklemmende Atmosphäre**
- ⬇️ **Unverbrauchte Spielwelt**
- ⬇️ **Spitzen-Musik**
- ⬆️ **Ladepausen**

**Standpunkt**

## **PCPLAYER WERTUNG**

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–

**SPIELSPASS 89**

## Actionspiel für Einsteiger

### Asterix und Obelix gegen Caesar

■ **Hersteller:** Cryo Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte



**Selbst auf einer »exotischen« Konstellation P II/400, Voodoo2, DirectX7.0 bleibt das Spiel fehlerhaft.**

**D**ie unsägliche Verfilmung von Asterix und Obelix haben Fans noch verschmerzen

können. Doch wer dachte, das Leiden sei schon vorbei, der hat sich getäuscht.

Cryo bringt nun ein Spiel »für die ganze Familie« heraus, das selbst den Kinostreifen im Licht eines echten Klassikers erscheinen lässt. Asterix und Obelix fristen ihr Pixel-

Dasein indem sie absolut unwürdige Aufgaben lösen. Waren sie in den Comics doch eigentlich immer die

Helden des kleinen widerspenstigen Dorfes, müssen sie nun Wildschweine servieren, Mistelzweige sammeln und Fische verprügeln. Das spielt sich in etwa so lächerlich, wie es klingt. Per Tastendruck positionieren Sie Ihren Gallier auf dem Bildschirm, wo er die ihm zugeordnete Aufgabe automatisch erfüllt. Was sich stupide und langweilig anhört, ist mehr als

das: geisttötend und sterbenslangweilig. Selbst jüngste Computerfans dürften hier unterfordert sein.

(Volker Schütz/mash)



Standpunkt

**VOLKER SCHÜTZ**

Wikinger wollten einmal von unseren Galliern lernen, was Angst ist. Angst verleiht schließlich Flügel. Wenn das wirklich stimmt, brauche ich nach zwei Stunden Spielzeit nie wieder Nahverkehrs-Fahrscheine ziehen. Mit ein wenig Oberarmtraining komme ich wahrscheinlich sogar ohne Flugticket in den Urlaub. Alberne Grafik, erschreckend hirnfreies Spielprinzip und gallisch-irisches Techno-Gejammer, das sogar Troubadix aus den Sandalen hauen würden.

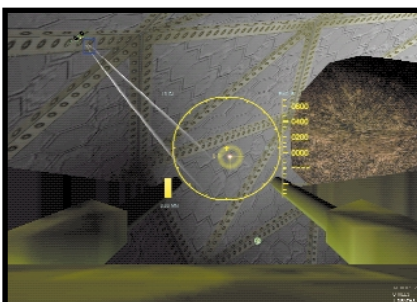
**PRO & CONTRA**

- ⬇ Dreisprachiges Handbuch
- ⬇ Läuft nicht auf allen Systemen
- ⬇ Spielprinzip lausig

## Actionspiel für Fortgeschrittene

### Bfris

■ **Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98, Linux ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 bis 64 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte



**Bfris spielt sich nicht nur wie der Name ahnen lässt, sondern sieht auch so aus.**

**A**ußerirdische schicken der Menschheit einige dubiose Baupläne. In technikgläubiger Naivität baut diese das abgebildete Objekt nach, ohne dessen

Zweck zu kennen. Als aus der Konstruktion tausende feindliche Kriegsschiffe schwirren, ist der 08/15-Plot perfekt.

Der Kampf gegen die extraterrestrischen Quälgeister findet in schwerkraftlosen Kugeln statt, deren ansprechende Optik

offensichtlich Kuhgedärm inspirierte. Sehr gut lässt sich »Bfris« daher mit dem ersten Teil von »Descent« vergleichen, beschränkt freilich auf einen runden Stan-

dard-Level. Das Modifizieren der Steuerung ist nicht möglich. Ein Handbuch finden Sie lediglich in Form einer pdf-Datei. Der zur Lesestunde benötigte Acrobat Reader lauert zwar auf der CD, allerdings ist er durch ein Passwort (!) gegen Entpacken geschützt.

Ohne eine der aktuellen PC-Player-CDs oder Erfahrung mit Softice bleibt Ihnen das Handbuch daher für alle

Zeiten verwehrt. Ach ja, »Bfris« können Sie mit 64 Spielern im Mehrspieler-Modus zocken. Müssen Sie aber nicht.

(Volker Schütz/mash)



Standpunkt

**VOLKER SCHÜTZ**

Wenn ein Hersteller schon beim Spieltitel an Konsonanten spart, braucht man vom Rest nicht mehr viel zu erwarten. Das Produkt, welches nach der lautmalerschen Umschreibung eines eingeschlagenen Monitors klingt, spielt sich ebenso. Grafik, Steuerung und Originalität rangieren zwischen hundsmiserabel bis nicht vorhanden. Das einzige Erträglichke ist der Soundtrack. Leider sind wir nicht der Musik Express.

**PRO & CONTRA**

- ⬇ Die zusätzliche Y2000-Diagnose-CD
- ⬇ Die eigentliche Spiele-CD

## Knobelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Zug um Zug

■ **Hersteller:** Sierra/Havas Inter. ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM  
 ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM



Rangieren geht über Studieren.

**N**eben Computerspielen, Auto-Tuning, Fußball und Taschenbillard sind Modelleisenbahnen das Lieblingshobby deutscher Männer.

Leider sind die kleinen Bahnen nicht nur in der

durchschnittlichen Etagenwohnung ein wahrer Platzfresser, besonders wenn sich ignorante Familienmitglieder über störende Schienenstränge im Wohnzimmer beschweren.

Gut, dass Sie mit dem für unter 50 Mark erhältlichen

»Zug um Zug« jetzt auch am PC zum Lokführer werden. Sie dürfen die Mini-Züge per Mausklick beschleunigen oder abbremsen sowie Weichen und Signale stellen. Allerdings kurven Sie nicht zweckfrei in der Gegend herum, sondern

erfüllen Rangier-Aufgaben. So müssen Güterwagen in einer bestimmten Reihenfolge zu Fabriken gezogen werden, um Weihnachten nicht ausfallen zu lassen. Bei einem anderen Einsatz verhindern Sie die Kollision von Triebwagen. In einigen Szenarien ergänzen Sie das Schienennetz mit entsprechenden Bauteilen oder haben ein Zeitlimit einzuhalten. Angesichts der kniffligen Pro-

bleme werden auch Knobelfreunde zufrieden sein. Zu den über 50 Aufträgen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades gehören auch einige Übungsmissionen. (tw)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 65**

## Standpunkt

### THOMAS WERNER

In meiner tatsächlich existenten Vor-Computer-Vergangenheit war ich begeisterter Modelleisenbahner. Kein Wunder, dass es mir dieses Spiel sofort angetan hat. Das Modellbahn-Feeling kommt hervorragend rüber und es ist eine wahre Freude, die Züge fahren zu sehen. Leider haben die Loks wenig Auslauf, sondern schieben meist nur Waggons herum, doch sind die zahlreichen Rangier-Rätsel dafür umso abwechslungsreicher.

#### PRO & CONTRA

- **Modellbahn-Feeling**
- **Abwechslungsreiche Aufgaben**
- ➡ **Keine freie Fahrt**

# Tarzan

**Hersteller:** Disney Interactive **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch  
**Multi-Player:** – **3D-Grafik:** Direct3D **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 24 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

**Der Herr der Affen schickt sich an, nun auch die Monitore zu erobern.**

## FAKTEN

- 13 Level
- 5 Bonus-Level
- Spiel zum Film
- Zeichentricksequenzen
- Steuerbar mit Gamepad, Joystick oder Tastatur

**E**r hält sich für den stärksten Affen aller Zeiten und obwohl er im finstersten Dschungel lebt, hat er nicht einmal einen Drei-Tage-Bart.

Der muskulöse Urwald-Held »Tarzan« hält sich mit gewagten Sprüngen von Ast zu Ast fit und fand wahrscheinlich in einer Baumhöhle einen aufgeladenen Akku-Rasierer. Perfekt für einen herzerwärmenden Disney-Streifen, aber auch der richtige Stoff für ein Computerspiel?

Wie im Film beginnen Sie Ihre Dschungelheld-Karriere als Kind. Das Spiel unterteilt sich in 13 Level, zwischen denen kurze Ausschnitte des gleichnamigen Trickfilms über den Monitor flimmern. In den ersten Abschnit-



**Junior wird gleich platt gemacht. (Direct3D, 640x480)**

ten durchschreiten Sie als messerbewehrter und mit Obst bewaffneter Winzling das Dickicht. Dort gilt es Greifvögel, Tiger und viele, viele böse Affen abzuwehren. Ein kleiner Bananensack zwischendurch sorgt hin und wieder für einen Energieschub. Obwohl die Grafik komplett dreidimensional dargestellt wird, lässt sich der Held nur stur in zwei Richtungen bewegen.

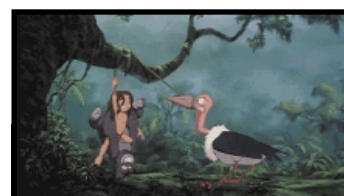
In aller Regel hüpft Tarzan von links nach rechts und von unten nach oben, um beispielsweise vor einer Horde erschrockener Elefanten zu fliehen. Die haben nämlich keine moralischen Probleme, den

weißen Affen platt zu machen. Die begrenzte Bewegungsfreiheit schränkt die Handlungsmöglichkeiten zwar ein, verhindert jedoch nicht, dass das Gamepad auf Grund der schweißtreibenden Hektik schon nach kurzer Zeit trocken gewischt werden muss. **(Damian Knaus/md)**

**»Schweißtreibende Action.«**



**Affen sind Tarzans größtes Problem. (Direct3D, 640x480)**



**Die Filmsequenzen passen gut zum Spiel.**

## Standpunkt

### DAMIAN KNAUS

Selbst ein schwächlicher Spieleredakteur schlüpft gerne kurzfristig in Haut dieses Anabolika-Monsters. Die einfach zu handhabende Steuerung und die Disney-typisch niedliche Aufmachung sorgen für Kurzweil. Jedoch gleichen sich die einzelnen Level optisch und spielerisch allzu sehr. Auch der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad ließ meinen flotten Urschrei schnell zu heißerem Keuchen mutieren. Wer schon im Kinofilm eine Träne vergoss und Pandemonium gemocht hat, kann getrost zugreifen. Alle anderen sollten lieber einen Blick auf Rayman 2 werfen.

#### PRO & CONTRA

- ➔ Gute Handhabung
- ➔ Disney-Ambiente
- ➔ Kein »echtes« 3D

### PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	–

**SPIELSPASS 69**

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Freespace 2

■ **Hersteller:** Volition/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.20 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte



**Alles noch dran: In dieser Mission übernehmen Sie einen Konvoi-Geleitschutz.**

**B**eim Nachfolger von »Conflict Freespace« forschen Sie zusammen mit Ihren ehemaligen Feinden, den Vasudanern, nach einer Rückflug-Möglich-

keit zur Erde. Die Shivaner und eine Gruppe nationalistischer Separatisten um den charismatischen Admiral Bosch machen Ihnen dabei das Leben schwer.

Auf der GTD Aquitane fliegen Sie in mehreren Staffeln insgesamt 30 Abfang-, Bomber-, Aufklärungs-, Geleitschutz- und etliche Geheim-Einsätze. Über 70, teils riesige Raumschiffe, mehr als 20 Waffen und die leckere Grafik, die Ihnen erstmals Ausflüge in energiegeladene Nebel ermöglicht, sorgen für spannende Stunden. Nach der Kampagne messen Sie sich auf [www.squadwar.com](http://www.squadwar.com) mit

menschlichen Piloten, von denen die besten schon mehrere tausend Abschüsse auf ihrem Konto verbucht haben.

**Stichwort Übersetzung:** Gerade hier bekleckerte sich Interplay in der Vergangenheit nicht gerade mit Ruhm. Mit sanftem Schaudern denken wir an sächselnde Figuren in »Baldur's Gate« oder die falschen Sprecher von Kirk und Co. in »Starfleet Academy«.

Welch Freude: Spiele-Veteran Rolf D. Busch besorgte die makellose Übersetzung und ein Team aus erfahrenen TV- und Bühnen-Schauspielern stand in Deutschland vor dem Mikro. (ra)



## ROLAND AUSTINAT

**Standpunkt**

Unsere SF-Simulation des Jahres 1999 macht auch in der deutschen Fassung eine Klasse Figur. Sogar der Patch auf die Version 1.2 wurde integriert, und Rolf D. Buschs Übersetzung sowie die Sprachaufnahmen unter Leitung von Hennig Steglmann – zu seinen Arbeiten zählen unter anderem die deutsche Version von System Shock 2 und diverse Kinofilme – fangen die Stimmung des Originals wunderbar ein. Hoffentlich bleibt uns und Interplay dieses Team für zukünftige Spiele-Projekte erhalten.

### PRO & CONTRA

- ➔ Klasse Übersetzung
- ➔ Briefings nur als Text

Rennspiel für Einsteiger

# Spirit of Speed 1937

■ **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0.13 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** Noch nicht implementiert (Patch!) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/550, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**M**ensch, das Jahr 1937! Was hätte man aus dieser ungewöhnlichen Thematik im Bereich Rennspiele nicht alles machen können!

Die Grafik ist nicht schlecht und die Programmierer haben sich mit der Gestaltung der neun exotischen Rennstrecken (Höhepunkt ist die Fahrt durchs staubige Tripolis) auch durchaus Mühe gegeben. Zu Beginn hantiert man ganz aufgeregt mit alten Duesenbergs, Silberpfeilen oder Alfa Romeos. Der Rennsport war damals der modernen Formel 1 nicht unähnlich: etwas trainieren, Qualifikation, Hauptrennen. Doch schon nach wenigen Minuten überdecken gravierende Schwächen alle Eupho-

rie: Die 15 verschiedenen Wagen reagieren zu sensibel – selbst auf Hochleistungs-PCs ruckelt es immer wieder – und die bis zu neun Computer-Gegner sind kaum in der Lage, korrekt zu überholen, sondern brettern dem eigenen Auto bevorzugt hinten rein. Da hilft auch keine Erklärung von Microprose, dass man keine »Hardcore«-Simu-

lation im Sinn hatte. Selbst Weicheier haben mit diesem Frühwerk der Programmierkunst nichts zu lachen. (uh)



## UDO HOFFMANN

**Standpunkt**

Das ein Jahr alte »Grand Prix Legends« (Senna hätte es gefallen) simuliert Rennwagen der Saison '67 und besitzt eine unübertroffene Fahrphysik. Spirit of Speed 1937 simuliert Rennwagen der Saison '37 und ist in gewisser Weise ebenfalls einzigartig: unübertroffen dumme Computer-Gegner, ungeheuer empfindliche und unausgereifte Fahrphysik. Und was ist mit einem Mehrspieler-Modus? Unvorhanden! Zwar soll ein Patch dieses Manko eventuell bald unterbinden, doch wo sich so viele »un«'s ballen, wird es dem Rennspiel-Freund ganz schummrig.

### PRO & CONTRA

- ➔ Interessante Epoche
- ➔ Schlechte Fahrphysik
- ➔ Dumme Computer-Gegner



**Immerhin: Jeder Wagen besitzt sein individuelles Cockpit.**

# South Park

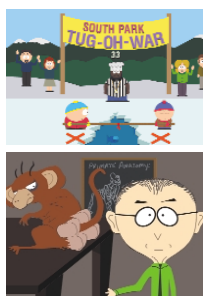
## - Chef's Luv Shack

**Hersteller:** Acclaim **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch (Spiel), Deutsch (Anleitung) **Multi-Player:** 2 bis 4 (an einem PC) **3D-Grafik:** - **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

**Erotomanen an die Macht! Und wenn's nicht zum US-Präsidenten reicht, dann doch wenigstens bis zum Quizmaster.**

### FAKTEN

- Spielshow mit bis zu vier Teilnehmern
- Orientiert sich an »You don't know Jack«
- Sie übernehmen die Rolle einer South-Park-Figur
- Circa 600 Fragen
- 20 kleine Mini-Spielchen zur Auflockerung



Immer wieder lockern kleine Mini-Spielchen wie »Tauziehen« oder »Affenafter klatschen« die Quizshow auf.

**B**ei der RTL-Zeichentrickserie South Park geht es um die Abenteuer von vier kleinen Jungs im gleichnamigen amerikanischen Städtchen. Ihr väterlicher Freund nennt sich Chef, ist von Beruf Schulkoch – und aus Passion Frauenfreund.

Der exaltierte Hobby-Casanova kann sich nun in seiner eigenen Spielshow austoben. Sie schlüpfen engagiert (?) in die Rolle von Kyle, Stan, Lenny oder Cartman und versuchen sich in zwei bis acht Runden an kniffligen Fragen oder simplen, aber unterhaltsamen Spielchen. Im Fragen-Part gibt Chef vier Fragen vor und wer



**Dümmliche Kandidaten, schwierige Fragen – Chef als Showmaster thront über allem.**

sich die Antwort zutraut, drückt seine Spielertaste. Trifft man ins Schwarze, gibt's Punkte, liegt man daneben, guckt Chef ganz traurig.

Im Spiel-Teil steuern Sie Ihren Burschen zum Beispiel über eine Weide, verfolgt von einer durchgedrehten Kuhherde, und müssen im rechten Moment eine Sprungtaste drücken, um über Hindernisse zu springen. Wer am längsten rennt, bevor er überrollt wird, bekommt auch die meisten

Punkte. Andere Spiele sind sogar noch um einiges gemeiner. Das Ganze ist im typischen South-Park-Zeichenstil durchgezogen worden: makaber, gelegentlich brutal, respektlos, bisweilen sogar unverschämt. (uh)



Beim »Eat-This«-Contest hat wieder Cartman (gespielt von Martin) gewonnen.

### UDO HOFFMANN

Trotz Vollinstallation gibt es immer wieder kurze Ladezeiten und viele Fragen können nur mit Serien-Kennntnis beantwortet werden. Das hat Berkeley mit dem Allgemeinwissen-Jack besser gemacht. Dafür brilliert South Park mit seinen herrlich widerlichen Zeichentrickfiguren. Wer schon die TV-Serie geschmacklos fand, wird auch dieses Spiel verabscheuen. Wer die Serie vorher nicht kannte, wird jetzt vielleicht bekehrt und das Spiel lieben. Apropos lieben: Chef's Stimme stammt von Issac Hayes, dem Komponisten des »Negeragent Shaft«-Soundtracks. Ein wirklich cooler Typ.

#### PRO & CONTRA

- ❗ **South-Park-Anarchie**
- ❗ **Isaac Hayes spricht den Chef**
- ⬇ **Tiefe Geschmacksgrenze**
- ⬇ **Undeutliche Sprachausgabe**

**Standpunkt**

### PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	80

**SPIELSPASS 70**

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Hang Sim

**Hersteller:** Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom November '99  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte



Mit dem Drachen in den Bergen und über dem tiefen Tal. (Direct3D, 640x480)

**V**or über einem Jahr (siehe PC Player 11/98) haben wir ein gleichnamiges Programm getestet. Doch nun hat der Designer Ilan Papini mit Ubi Soft einen großen Vertrieb gefunden und außerdem an seiner Segelflieger-Simulation weitergebastelt.

So haben Sie nun sieben Areale, die Sie mit genauso vielen Fluggeräten vom Paraglider, über mehrere Drachen, bis hin zum Segelflugzeug unsicher machen können. Außer dem reinen Freiflug-Modus kann man jetzt in Wettbewerben an-

treten, in denen beispielsweise die Flugweite eine Rolle spielt oder die Geschwindigkeit. In einer Spiel-Variante dürfen Sie sogar mit Raketen aufeinander schießen.

Das Terrain besteht nach wie vor aus Foto-Texturen, die auf Polygone aufgeklebt wurden und somit nicht gerade ideal, aber zweckmäßig den Boden darstellen. Auch die Flieger gerieten nicht sonderlich detailreich, dafür werden aufsteigende Luftströmungen angezeigt. Sowohl Einsteiger wie auch Profis sollten mit der Simulation zurechtkommen. **(mash)**



## MARTIN SCHNELLE

### Standpunkt

Grafische wie spielerische Verbesserungen machen Hang Sim auch heute noch zu einer schönen Flugsimulation. Die Einsatz-Gebiete sind hübsch abwechslungsreich, ebenso die nicht oder kaum motorisierten Flieger. Leider ist die Optik nicht atemberaubend, außerdem dürfte Otto-Normalspieler nicht allzu lange Freude an diesem Spiel haben. Wer sich jedoch für Gleiter interessiert, findet mangels Konkurrenz nichts Besseres auf dem PC: Die Aerodynamik wurde akkurat abgebildet, trotzdem brauchen Sie kein Diplom, um sicher zu landen.

### PRO & CONTRA

**↑ Polierte Version des Originals**  
**↑ Schöne Gleiter-Simulation**

**↓ Grafisch schlicht**  
**↓ Wenig Abwechslung**

# Pro Pinball: Fantastic Journey

**Hersteller:** Empire **Testversion:** Beta vom November '99  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch **Multi-Player:** bis 4 (nacheinander an einem PC) **3D-Grafik:** – **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

**Pro-Pinball, der nächste: Wann schafft Empire den anvisierten Vierteljahres-rhythmus?**

**S**ie hielten den Job des Weltenretters bis dato für Adventure- oder Action-Spieler reserviert? Die Zeiten sind vorbei: Jetzt werden harmlose Pinball-Wizards engagiert, den bösen General Yagov davon abzuhalten, mit Raketen den Mond zu zerstören.

Um das zu verhindern, müssen Sie vier dampfbetriebene Apparate bauen und ebenso viele Spezial-Kristalle finden. Entsprechend dieser fabulös anmutenden Aufgaben sind Tisch-Aufbau und -Grafik gestaltet. Mit Boilern, Bohren und Dampfmaschinen entsteht Jules Vernes Welt, »belebt« durch Viehzeugs wie Schlange, Drache oder Menschenaffe.

## FAKTEN

- Tisch komplett gerendert
- Mehrfarbige Dot-matrix
- Highscore im Internet platzierbar
- Die Flipper-Simulation »The Web« (von 1996) ist beige-packt

## Detailverliebtheit



Das Luftschiff taucht beim Air-Adventure auf.



Zum Glück beißt die Schlange nicht.



**Staun:** »Fantastic Journey« in 1600 mal 1200 Punkten.

Mit genreüblicher, variabler Tastatur-Steuerung schlenzen Sie die Kugeln über die Spielfläche, deren Zustand Sie sich (von nagelneu bis vernachlässigt) aussuchen dürfen. Außerdem legen Sie mittels fünf Schwierigkeitsgraden, 16-stufigem Tisch-Neigungswinkel und einstellbarer Flipper-Schlagkraft die Grundlagen für Ihr Match. Duell im Netz oder Internet entfallen diesmal, nur an einem PC sind Vierer-Wettkämpfe möglich.

**Die farbige Dotmatrix zeigt hier das Boot-Abenteuer.**

Der Kampf um den Highscore ist hart, denn die Tisch-Architektur hat ihre Tücken – wehe, ein zu schwacher Ball läuft die Rampe wieder zurück: Im Nu entwischt er durch die Kluft zwischen den Flippern. Mit etwas Glück verschwindet eine Rampe kurzzeitig und morpht zur Kugelfalle. Das ist nicht realistisch, aber überraschend wie die Kurzspiele auf der Dotmatrix. (Monika Lechl/ra)

## MONIKA LECHL

## Standpunkt

Wie bei den Vorgängern muss ich den Engländern wieder eine höchst edle Tisch-Optik bescheinigen. Auch die saubere Kugel-Physik, inklusive rutschender, kreiselnder und »springender« Bälle trägt erneut zu einer starken Flipper-Simulation bei, obwohl diesmal kein echter »Williams« Modell stand. Die sehr weit auseinander stehenden Schläger stören mich allerdings, weil durch sie selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad Frust aufkommt. Was nützen die phantastischsten Abenteuer, wenn sie kaum zu überstehen sind? Da war mir Timeshock fast lieber: weniger Schnickschnack – dafür noch mehr Simulation.

### PRO & CONTRA

- ➔ Tolle Kugel-Physik
- ➔ Einfache Handhabung
- ➔ Unzählige Einstellungen möglich
- ➔ Nur ein Tisch

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	80
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	60

**SPIELSPASS 75**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Descent 3

## Mercenary

■ **Hersteller:** Outrage/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 16 (Modem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** 3Dfx, Direct3D, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte, analoger Joystick

### Trotz unbefriedigender Verkaufszahlen veröffentlicht Interplay eine Missions-CD für Descent 3.

**B**ei »Mercenary« dürfen Sie als Söldner Unheil stiften. Und zwar sprichwörtlich: Die sieben neuen Einzelspieler-Level spielen sich zeitlich parallel zu den 15 Level der Standard-Descent-Version ab.

Im Laufe des Spiels erfahren Sie nämlich jetzt, was es mit den

ganzen Sabotage-Aktionen und Mordanschlägen so auf sich hat - und vor allem wer sie verübt hat.

Die Level selbst sind gewohnt gigantisch aufgebaut. Am dritten Level habe ich zum Beispiel geschlagene drei Stunden gespielt - diverse Ladeaktionen alter Spielstände noch gar nicht mitgerechnet. Grundsätzlich neues wird allerdings nicht geboten: Gegner-Roboter, Level-Aufbau und Missionsarten unterscheiden sich nicht großartig vom Standard-Spiel. Gut, da fliegt man hier einmal in einen Alien-Bau und dort müssen Frachtkisten vor Roboterbeschuss geschützt werden.

Wie gehabt gibt es in jedem Level mehrere Untermissionen, die Sie nacheinander erfüllen; der Einfachheit halber mit Hilfe Ihres »Guidebots«, der Sie fröhlich schnatternd durch den Ablauf



**Kuckuck Gegnerchen: Ich sehe dich, aber du mich zum Glück nicht.**



**Kein Descent ohne dicken Endgegner. Hier handelt es sich um ein waffenstarrendes Monster, das man nur durch einen Trick erledigt.**

führt. Sehr unterhaltsam ist dagegen die Geschichte, die das bekannte Geschehen aus einer anderen Perspektive beleuchtet. Da merkt man, dass die Missions-CD durchaus für Descent-Freaks gemacht wurde.

Übrigens auch in einer anderen Hinsicht: Den Schwierigkeitsgrad kann man wohlwollend als »knackig« bezeichnen. Geübte Piloten haben dagegen wohl nicht so große Probleme und sehen die sieben Zusatz-Level als Herausforderung an. Klasse, dass gleich auch ein Level-Editor mit dabei ist. Allerdings ist dieser bei der Komplexität des Spiels nicht gerade einfach zu handhaben. Außerdem gibt's auf der CD auch gleich noch fünf schnuckelige Mehrspieler-Level. (hf)

#### FAKTEN

- 7 Single-Player-Level
- 5 Mehrspieler-Level
- Level-Editor
- Benötigt Descent-3-Vollversion



Auch die Missions-CD wartet wieder mit atemberaubenden Leveln auf.

## Standpunkt

### HENRIK FISCH

Es gibt Momente, da mag ich auf die Knie fallen und dem lieben Gott danken, dass ich so etwas wie Descent 3 in meinem Leben spielen durfte. Wenn die Gerüchte über die schlechten Verkäufe von Descent 3 stimmen, muss man Interplay also doppelt danken, dafür noch einmal eine Missions-CD herauszubringen. Von den ersten beiden Level sollte man sich übrigens nicht beirren lassen: die bieten gewohnte Descent-Kost. Erst ab dem dritten Level wird es dann so richtig interessant. Einziger kleiner Kritikpunkt: Die Zusatz-CD ist komplett in englisch.

#### PRO & CONTRA

- ➔ Sehr große Level
- ➔ Klasse Story

➔ Leider nur in Englisch

#### PCPLAYER

### WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	80

**SPIELSPASS 81**

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

## Dr. Brain: Aktion Reaktion

■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM

**S**paß für die ganze Familie möchte Sierras Big-Fun-Serie bieten, aber lehrreich muss das Ganze auch noch sein.

Folglich begleitet Sie Knobel-Guru Dr. Brain durch 45 Abenteuer-Rätselrunden. Mit »helfender Hand« (einem



Dieser Boxhandschuh ist eine wirkungsvolle Waffe. (Glide, 800x600)

wirkungsvollen Boxhandschuh) und Magnetweste stiefeln Sie durch 3D-Shooter inspirierte Welten, in denen Sie dann genreübliche Denk- und Geschicklichkeits-Aufgaben lösen: Tore öffnen, Plattformen überwinden, oder farbige Bälle ins richtige Tor bugsieren und das natürlich gegen diverse Gegner und Hindernisse.

(Monika Lechl/ra)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 60**

Billard-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

## Cool Pool

■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem PC, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/166, 32 MByte RAM



Steuerkummer trotz Ziel-Linie und lobenswertem »Geisterball«. (800x600)

**N**eben Standardpartien (wie 8er- und 9er-Ball, Cut Throat oder Rotation) bietet »Cool Pool« aus Sierras Big-Fun-Reihe auch einige unkonventionelle Pool-Varianten.

Per Spielball-Berührung färben Sie bei »Chamäleon Ball« die Kugeln um und jede in Ihrer Farbe versenkte punk-

tet. Explosive Kugeln mischen in »Mad Bomber« den Tisch neu, während Sie sich bei »Poker« durch gezieltes Einlochen runder Kartensymbole ein gutes Blatt erspielen. Bei »24 Cents« erhalten die Bälle Geldwerte und erhöhen so das Spielerkonto. »Rocket Ball« lässt gar die Ku(h)gel fliegen. Ganz coole schwingen das Queue auf einer von fünf schrillen Tischformen (beispielsweise zehn Ecken und vier Taschen, oder kreuzförmig). (Monika Lechl/ra)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 55**

Denkspiel für Einsteiger

## Dr. Brain: Der helle Wahnsinn

■ **Hersteller:** Sierra/Havas Inter. ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (per Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 32 MByte RAM

**D**a Dr. Brain's neue Interdimensions-Transportmaschine kaputt ging, hängen Sie in einer Parallelwelt fest.

Um alle Teile zur Reparatur des Apparats wiederzufinden, müssen Sie »Symbolzwilling-, Brückenmuster-« sowie »Beziehungsnetz-Rätsel« oder zähe Knobelein mit ähnlich bizarren Namen bewältigen. Manchmal geben Level-Einwohner Tipps oder bieten wichtige Objekte zum Tausch an. Feindliche Wesen zehren mit Angriffen – sichtbar via »Denkometer« – an der Denkkraft. Ehe diese versiegt, sollten Sie sie mittels Fit-Frucht erneuern, das Spiel speichern



Die Rätsel sind eher kindgerecht. (Direct3D, 640x480)

oder vielleicht lieber »Stargars – Pit-Droids« spielen. (Monika Lechl/ra)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 42**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

## Alpha Centauri Alien Crossfire

**ZWEIT-TEST**  
**DEUTSCHE VERSION**

■ **Hersteller:** Firaxis/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 7 (Netzwerk, Modem/Nullmodem, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 64 MByte RAM

**D**ie eingedeutschte Alpha-Centauri-Erweiterung »Alien Crossfire« entspricht mit ihren sieben neuen Rassen exakt der amerikanischen Version, ist aber mit rund 45 Mark we-

sentlich preisgünstiger als das US-Pendant.

Mustergültig sind die professionelle deutsche Sprachausgabe und die Handbücher. Im Spiel allerdings kommen Sie leider manchmal in den Genuss von Kauderwelsch-Sätzen des Kalibers »Sie sind wie immer der heroisch unter uns – und erst ihre intrepid Anhänger«. (md)



Mit dem Rassen-Editor spendieren Sie Ihrem Volk Sondervorteile.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 81**

# Schachspiel für Fortgeschrittene

## Karpov Schachschule

■ **Hersteller:** Millennium ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 64 MByte RAM



**Großmeister Karpov dürfte sich schon etwas mehr über sein digitales Alter Ego freuen.**



**J**eder, der in Zeiten von Fritz und Co. ein neues Schachprogramm vorlegt, besitzt entweder Mut oder ein populäres Zugpferd.

Im Falle der 50 Mark günstigen »Karpov Schachschule« stimmt Letzteres. Der russische Großmeister Karpov prangt hier nämlich nicht nur auf der Packung, sondern mischt auch in Form von 30 Video-Schnipseln und seiner kommentierenden Stimme mit. Optisch und spieltechnisch verhält sich der digitale

Karpov dagegen ähnlich dröge wie sein reales Pendant: er spielt unspektakulär bis defensiv, aber äußerst solide. Mit dieser Taktik konnte die Schachschule sogar eine Computerschach-Weltmeisterschaft für sich entscheiden. Dafür vermisse ich wichtige Funktionen wie einstellbare Handicaps und auch die integrierte Schachschule ist reinste Dünnbrett-

bohrerei. Besonders bizarr: Bei sämtlichen 900 Meisterpartien (darunter 20 gegen Weltmeister Kasparov) heißt der Sieger stets Karpov. (md)



### Standpunkt

#### MANFRED DUY

Als digitaler Schachpartner ist der stocksolid aufspielende Karpov sicherlich gut geeignet. Allerdings ist der Begriff Schachschule etwas irreführend, denn allzu viele Kommentare, Lern- und Analysefunktionen werden nicht geboten. Die Kommentare des russischen Großmeisters sind ausnahmslos vage bis nichtssagend – und wiederholen sich recht schnell. Insgesamt also ein zwar brauchbarer und preisgünstiger, aber in puncto Funktionsvielfalt enttäuschender Schachpartner.

#### PRO & CONTRA

⬆ **Spielstark**

⬇ **Optionsschwach**

# Schachspiel für Fortgeschrittene

## Sprechender Schachweltmeister

■ **Hersteller:** Millennium ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 64 MByte RAM

**D**er sprechende Weltmeister entspricht so ziemlich genau der oben stehenden Karpov Schachschule, kostet aber nur 30 Mark.

Zwar besitzt das Plapirmaul keinen inte-



grierten Schach-Lehrgang, dafür aber eine wohlsortierte Datenbank mit mehr als 250 000 Meisterpartien. Die preisgekrönte Engine der Schachschule ist auch hier wieder mit von der Partie. Sie



erwies sich in einem Vergleichskampf gegen mehrere digitale Gegner als schier unbezwingbar – nur vor dem Genre-Champion »Fritz 6« musste sie das Knie beugen.

Der eigentliche Clou aber ist die Sprachausgabe von Großmeister Karpov. Der

plappert auf Wunsch jeden Zug nach (»Laiffa Gääh fünf – Äääh siebän«) und streut auch mal einen Kurzkommentar ein. (md)



### Standpunkt

#### MANFRED DUY

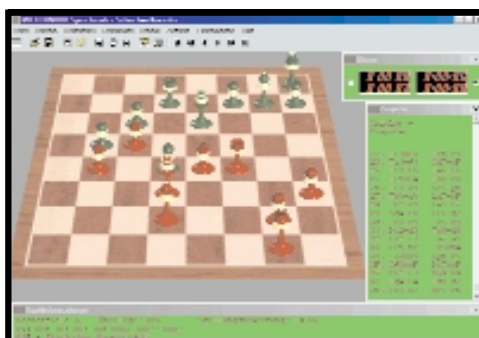
Was bitteschön soll ich mit Plattheiten à la »Ich bin der Weltmeister« oder »Du spielst wie ein Computer« anfangen? Das beste an diesem hohlem Geschwätz ist noch, dass es sich problemlos deaktivieren lässt. Erst dann freut man sich über den sehr solide aufspielenden und bequem bedienbaren Schachpartner. Der krankt zwar an fehlenden Analysemöglichkeiten, dank seiner imposanten Datenbank und dem günstigen Verkaufspreis wird er aber zurecht so manchen Schachfreund für sich gewinnen.

#### PRO & CONTRA

⬆ **Kostet nur 30 Mark**

⬆ **Starke Schach-Engine**

⬇ **Nerviges Phrasengedresche**



**Das zusätzliche 3D-Brett bietet naturgemäß wenig Übersicht.**

# Urban Chaos

**Hersteller:** Eidos/Mucky Foot Productions ■ **Testversion:** Beta vom Dezember '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

**Dienstwagen verschrotten, Verdächtige umnieten ... endlich dürfen Sie am täglichen Polizei-Chaos teilhaben.**

**A**ls hätten wir mit Y2K-Bug, Weltuntergangs-Phantasien und Milka-Milennium-Schokolade nicht schon genug zu tun.

Jetzt hält der christliche Neujahrs-Wahn auch noch Einzug in die Spielebranche. In »Urban Chaos« ziehen Sie zu Beginn des nächsten Jahrtausends als Neuzugang des Union-City-Police-Departments um die Häuser und vermöbeln Straßenbanden.

Dabei vermischt sich nach und nach einfache Polizeiarbeit à la »Großstadtrevier« mit dem Nostradamus-Orakel und bedrückender »Strange Days«-Stimmung. Das Geschehen läuft in der aus »Tomb Raider« gewohnten 3D-Darstel-



**Grundausbildung:** Hier der Fahrkurs für die Fortgeschrittenen.



**D'arci Stern gleitet in »Stirb langsam 3«-Manier an Kabeln über Häuser-schluchten und Hindernisse aller Art.**

lung ab. Die Entwickler Mucky Foot Productions (der bizarre Name stammt übrigens von einem Indianerstamm aus Asterix) achteten bei den Missionen merklich auf Bewegungs-Freiheit und Abwechslungs-Reichtum. Ersteres macht sich schnell bemerkbar, wenn man wie in »GTA 2« frei durch die virtuellen Städte patrouillieren kann und dazu sogar Fahrzeuge verwenden darf. Letzteres zeigen die origi-

nellen Missionsziele, die während des Auftrags durchaus wechseln. So soll D'Arci etwa einen Selbstmörder davor bewahren, vom Dach eines Hochhauses zu springen. Da jedoch dem bisher mit dem Fall betrauten Kollegen der

Polizeiwagen am Einsatzort unter der Nase gestohlen wurde, nimmt das Ganze bis zum erfolgreichen Abschluss noch einige nette Wendungen. Die Umgebung erhält ihre Authentizität aus schnuckeligen Details, wie herumwirbelnden Bit-map-Blättern, Zeitungen und Cola-Dosen sowie aus Wettereffekten. Speichern dürfen Sie Ihr Vorankommen nur am jeweiligen Level-Ende. (Volker Schütz/mash)

**»Schnuckeliges Details.«**

## FAKTEN

- 8 Waffen
- Über 30 Missionen
- Wetter und Umgebungseffekte
- Benutzbare Fahrzeuge
- Jahr-2000-Geschichte

## Standpunkt

### VOLKER SCHÜTZ

Urban Chaos leidet an den klassischen 3D-Spiel-Krankheiten: Die Kamera folgt dem Charakter nur träge und verdeckt ihn stellenweise. Auch die Präzision der Steuerung lässt zu wünschen übrig und sorgt dafür, dass sich Fahrzeuge wie eine Planieraupe im freien Fall lenken. Zu Fuß, ausgerüstet mit einer der gefälligen Waffen, lassen sich die wirklich sehr originalen Einsätze aber trotzdem genießen. Was habe ich etwa gelacht, als D'Arci einem übertrieben freizügigen Bewohner Union Cities auf charmante Art die Benutzung der öffentlichen Toiletten nahe legte.

#### PRO & CONTRA

- ➔ **Sehenswerter Vorspann**
- ➔ **Sehr originelle Missionen**
- ➔ **Vielseitige Level**
- ➔ **Mangelhafte Speicherfunktion**
- ➔ **Kamera langsam/unpräzise**

## PCPLAYER

### WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	–

**SPIELSPASS 73**

# Mankind 1.5

**Hersteller:** Vibes/Cryo **Testversion:** Verkaufsversion 1.5  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** bis unendlich (Internet) **3D-Grafik:** Direct3D **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

Seit einem Jahr im Laden und noch immer nicht fertig – mit diesem Kunststück verblüfft Cryo die Spielewelt.

**E**in gigantisches Universum als Echtzeit-Onlinespiel – das klingt ambitioniert; vielleicht zu ambitioniert für ein kleines, französisches Team, denn das dazugehörige Spiel scheint nicht fertig zu werden.

Bei einem Firmenbesuch im Jahr 1998 wurde uns versichert, »Mankind« würde nur noch wenige Monate Feinschliff benötigen. Unter anderem wollte man automatische Übersetzungs-Routinen

für die gängigsten Sprachen einbauen – es war zwar noch nichts entsprechendes programmiert, aber so etwas erledigt der erfahrene Designer ja nebenbei in der Mittagspause. Doch nicht nur in



Die Ansicht eines Sonnensystems.



dieser Hinsicht hat man sich arg verschätzt.

## Verloren im Weltall

Vermutlich um die Gehälter zu zahlen, kam vor einem Jahr Mankind 1.0 in die Läden. Statt den Weltraum zu besiedeln, konnten die damaligen Käufer jedoch allenfalls Fußball mit ihren Packungen spielen – schließlich funktionierte eigentlich noch nichts. Inzwischen ist es erneut Winter und Mankind 1.5 ist erhältlich. Sie können jetzt mit Raumschiffen ferne Planeten ansteuern um diese zu besiedeln, Rohstoffe abbauen, Handel trei-

ben und sich mit anderen Spielern zusammenschließen. Der Status des Spiels hat sich von »unspielbar« zu »teilweise spielbar« verbessert – was Anlass zu Hoffnung gibt. Mittlerweile tummeln sich einige Freaks auf den 900 Millionen Planeten und bauen Reiche auf. Nicht alles klappt, aber die Programmierer werkeln ständig an Verbesserungen. Während der Zeit, in der Sie nicht online sind, werden Ihre Befehle weiter ausgeführt. Theoretisch bietet Mankind unbegrenzte Möglichkeiten in einem annähernd unendlichen Universum für unzählige Spieler. De facto ist die Dokumentation mangelhaft, die Bedienung erschreckend kompliziert und die endgültige Fertigstellung noch Lichtjahre entfernt. (tw)

## FAKTEN

- Reines Online-Spiel
- Angeblich unendlich viele Mitspieler
- Unbegrenzte Spieldauer
- 900 Millionen Planeten
- 170 verschiedene Fahrzeuge und Stationen

## Standpunkt

### THOMAS WERNER

Gut gemeint, doch leider in die Hose gegangen – diesen schalen Nachgeschmack hinterlässt Mankind. Nicht genug, dass Mankind seit annähernd einem Jahr nur fast fertig ist und dennoch fleißig verkauft wird. Auch die neue Version 1.5 bietet bloß einen Teil der vorgesehenen Funktionen. Dennoch kann man sich mittlerweile durchaus mit Mankind beschäftigen – die wichtigsten Kommandos sind implementiert und dem Vergnügen stünde eigentlich nichts im Wege – bis auf das Spiel selbst. Der stellenweise amateurhaften Präsentation ist trotz 3D deutlich anzumerken, welches Flickwerk noch hinter den Kulissen besteht. Zudem wird der Einstieg höchstens sehr zähen Naturen gelingen.

### PRO & CONTRA

- ➔ Ambitioniert
- ➔ Noch immer nicht fertig
- ➔ Schwerer Einstieg

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	50
Sound	30
Einstieg	30
Komplexität	80
Steuerung	50
Multi-Player	20

**SPIELSPASS 22**

Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# Die Nacht der Schurken

■ **Hersteller:** Disney Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (nacheinander an einem PC) ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

**Seit Jahrzehnten lassen putzig animierte Disney-Figuren nicht nur Kinderherzen höher schlagen. Diesmal benötigen die Comic-Helden Ihre Hilfe.**

**W**as gibt es Schlimmeres als einen Disneyfilm ohne Happy End? In »Die Nacht der Schurken« sind sogar vier glückliche Märchen-Enden von den Bösewichtern der jeweiligen Story gestohlen worden.

Die Folgen: Schneewittchen schläft weiter, der kleine Elefant Dumbo kann nicht mehr fliegen, Alice ist im Irrgarten verschwunden und Peter Pan ein alter Mann geworden. Das hört sich abenteuerlich an, stellt den Spieler aber eher vor Denk- und Geschicklichkeits-Aufgaben als vor klassische

Adventure-Rätsel. Um Peter Pan zu helfen, duellieren Sie sich mit Kapt'n Hook. Die Schwertkämpfe gegen ihn und seine Mannschaft fechten Sie in der Ich-Perspektive, indem Sie seine Angriffe mausgesteuert parieren und ihn vom Schiff stürzen. Alice wartet hingegen in einem weitverzweigten Garten-Labyrinth samt Wachen auf Befreiung, während Sie für Schneewittchen im Labor der bösen Hexe Zaubерtränke mixen. Und damit Dumbo zur Mama fliegen kann, wird am Manegen-Aufbau im Zir-

kus manipuliert. Ist alles geschafft, bombardieren die Schurken Sie nochmals von allen Seiten und müssen durch gezieltes Ablenken der Geschosse besiegt werden. Zur Belohnung gibt's - neben Trickfilmchen - vier neue Spiele: Piratenschach (eine 4-gewinnt-Variante), ein Labyrinth, aus dem eine Raupe zu befreien ist sowie »Clown-Fieber«, bei dem Sie den Spaßmacher Bumpy tanzen lassen. Die Sieben Zwerge hingegen holen im Goldrausch Schätze mit Spezialfähigkeiten wie Schaufeln und Niesen aus einer hindernisreichen Mine. (Monika Lechl/ra)



**Im Kampf mit dem Oberschurken Kapt'n Hook. (640x480)**

## FAKTEN

- Komplette in Comicgrafik
- Vereint vier Disney-Klassiker
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Hybrid-CD (auch Mac)

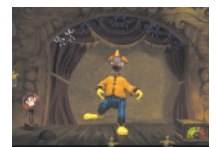
## DIE BONUS-SPIELE:



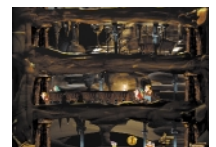
Piratenschach



Raupenrettung



Tanzstunde



Goldrausch

## MONIKA LECHL

Für Kinder ab sechs Jahren ist dieses Spektakel gedacht. Entsprechend ist die Ausstattung: Herzallerliebste (und gewohnt feine) Animationen mit hübscher Sprachausgabe und Musik umrahmen die Puzzles. Die finde ich allerdings etwas unausgewogen - von hyperleicht (Irrgarten) bis steuerungsbedingt ganz schön happig (beim Bombardement der Schurken oder Tanzen). Vielleicht sollen letztere jung gebliebene Erwachsene ansprechen, für die sich das Vergnügen jedoch zu kurz gestaltet. Aber an der professionellen Aufmachung gibt es nichts zu mäkeln, Kids und Disneyfreunde kommen auf ihre Kosten.

## PRO & CONTRA

- ⬇ Tolle Animationen
- ⬇ Einfache Handhabung
- ⬇ Kinderfreundliches Outfit

- ⬆ Zu kurzes Vergnügen

**Standpunkt**

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	60
Multi-Player	50

**SPIELSPASS 68**

# Atlantis 2

**Hersteller:** Cryo Interactive Entertainment **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** - **3D-Grafik:** - **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

## Cryo veröffentlicht den Nachfolger des 360-Grad-Adventures »Atlantis«.

**W**er denkt, der Nachfolger zu einem Spiel, welches das weltgrößte Hallenbad Atlantis zum Thema hat, könnte nur eine Bademeister-Simulation sein, irrt gewaltig.

Sie stellen sich vielmehr als der Tibeter Than, Träger des Lichts, gegen die Mächte der Finsternis. Hierzu bereisen Sie fünf Länder, etwa das mittelalterliche Irland, Teile Amerikas oder eben den Fernen Osten. Hauptsache ist schließlich, dass Sie wie beim Vorgänger Stunde um Stunde mit Rätselen in exotischen Landschaften verbringen dürfen. Für den Spieler präsentieren sich diese als ein perspektiven-korrigierter Betrachter für Panoramabilder, der alle Tage wieder winzige Animationen herunternudet. So können Sie jeden Abschnitt



**3D-Puzzle für Fortgeschrittene: Hier ist Kopfarbeit gefragt.**

### FAKTEN

- 4 CDs
- 5 Welten
- 60 Render-Figuren
- 360-Grad-Perspektive (OMNI 3D)
- OMNI-SYNC-Lippensynchronisation

eingehend und umfassend untersuchen, darüber hinausgehende Bewegungen bleiben Ihnen verwehrt. Der Transfer von einer Lokalität zur anderen geschieht mittels vorgefertigter Wege, dargestellt durch die Präsentation integrierter Filmchen. Ansonsten füllen Sie Ihr Inventar mit bis zu acht Kostbarkeiten und verwenden die einzelnen Objekte an dafür vorgesehenen Ecken der virtuellen Landschaft. Dialoge mit den Bewohnern der Örtlichkeiten sind ebenfalls obligatorisch. Hier-

zu dient die aus dem ersten Teil bekannte OMNI-SYNC-Engine, welche für Lippensynchronität sorgen soll. Speichern dürfen Sie nach Lust und Laune, wobei die Spielstände für bis zu sechs Spieler getrennt auf der Festplatte lagern. **(Volker Schütz/mash)**

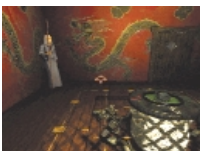
## VOLKER SCHÜTZ

Weder möchte ich die Hintergrundgeschichte eines Adventures im Handbuch nachlesen, noch den Vorgänger gespielt haben müssen. Nicht einmal die Tatsache, dass ich bei Atlantis 2 zufälligerweise beides getan habe, brachte wesentlichen Verständnis-Zuwachs. Mögen die stimmigen Landschaften noch so ausgefallen sein, wenn ich ziellos hindurch wanke, bringt das wenig. Wer echter Riven- beziehungsweise Myst-Fan ist und auch beschränkt logische Knobeleien akzeptiert, mag sicher Spaß an Atlantis 2 finden. Für alle anderen, gilt das alte Kinderlied: Bürger von Atlantis, blubb, blubb!

### PRO & CONTRA

- ⬇ Geruhsam
- ⬇ Stimmiger Sound, ...
- ⬆ ... der aber schnell nervt
- ⬆ Uneingängige Geschichte
- ⬆ Obskure Rätsel
- ⬆ Fiese Sprachausgabe

## Standpunkt



Konfuzius sagt: Folge del Schildklöte zum Haus des Tigels. Gehe nicht übel Los. Ziehe nicht vieltausend Malk ein.



Beachten Sie die große Entfernung zwischen Mönch und Cursor.

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	-

**SPIELSPASS 61**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Roland Garros 1999

**Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (zusammen an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, 3Dfx ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

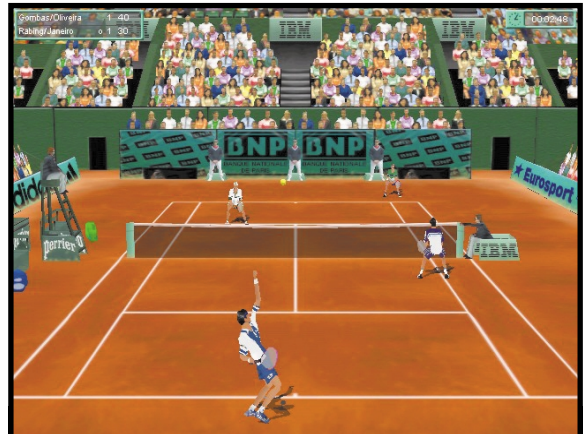
**Tennis-Simulationen sind ja rar gesät: Da schafft es sogar ein mittelmäßiges Produkt, die beste Wertung seit Jahren einzufahren.**

**M**it »GT Select« versucht GT Interactive die Tradition der »Mid-Price-Spiele« (50 Mark) wieder aufleben zu lassen. Neben »America's Toughest 18« (siehe Test Seite 135) fand diesen Monat »Roland Garros 1999« den Weg in unser Testlabor.

Neben den obligaten Einzelspielen trumps Roland mit einer kompletten Saison auf. In den 16 Turnieren sammeln Sie Preisgelder und Weltranglisten-Punkte. Bis zu vier Spieler dürfen bei einem Doppel gleichzeitig am Geschehen teilhaben. Alle fehlenden Teilnehmer werden durch computergesteuerte Spieler ersetzt.

Die Grafik ist zwar schlicht, aber zweckmäßig. Jedes Stadion

hat eine andere Zuschauerkulisse, der man jedoch Realitätsferne bescheinigen muss. Die Profis dagegen bewegen sich wenigstens halbwegs realistisch, besitzen aber recht wenige Animationsabläufe. Der eher spärliche



**Silence, s'il vous plaît: Ein Herren-Doppel bei den French Open. (3Dfx)**

Sound be-schränkt sich auf die Sprüche des Stuhlschiedsrichters und Jubel bei besonders gelungenen Aktionen.

Im Spiel benötigen Sie nur zwei Knöpfe für Topspin und Slice, die durch die Richtungstasten aber variabel sind. Die am besten per Gampad vollzogene Steuerung orientiert sich am Blue Byte-Klassiker »Great Courts«: Kurz bevor Sie der Ball erreicht, sehen Sie ein Kreuz. Jetzt können Sie den Spieler nicht mehr bewegen, sondern nur noch die Richtung der Filzkugel bestimmen.

Auf der CD befindet sich außerdem eine umfangreiche Enzyklopädie. Dort können Sie sich über alle Gewinner im Stadion Roland Garros seit 1968 schlau machen und Fotos wie Statistiken von vielen Spielern begutachten.

(Alex Brante/md)

## FAKTEN

- Je 50 männliche und weibliche Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften
- 19 Austragungsorte über den Globus verstreut
- 13 Schwierigkeitsgrade
- 14 Bodenbeläge (Rasen, Sand, Beton und Halle)
- »Great Courts«-Steuerung

## ALEX BRANTE

### Standpunkt

Roland Garros ist grafisch nicht gerade ein Überflieger: Die Spieler bewegen sich so hölzern wie die Marionetten der Augsburger Puppenkiste und die Geräuschkulisse klingt ähnlich enttäuschend. Dahinter versteckt sich aber eine akzeptable Steuerung und vor allem ein langfristig motivierender Saison-Modus. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich keine Durchhänger erlauben. Zudem macht es – wie fast jedes Sportspiel – zusammen oder gegeneinander vorm Monitor noch mehr Spaß.

### PRO & CONTRA

- ⚡ **Saisonmodus mit Rangliste**
- ⚡ **Gute Steuerung**
- ⚡ **Enttäuschende Präsentation**
- ⚡ **Keine Verbesserung der Fähigkeiten**

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	40
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	70

**SPIELSPASS 65**



Den Pokal der French Open möchte wohl jeder Tennisspieler mal in der Hand halten.

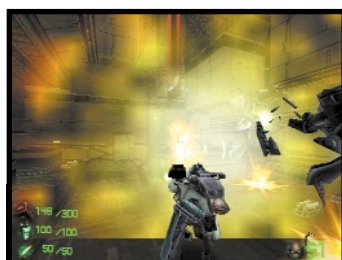
# Slave Zero

**Hersteller:** Infogrames **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** – **3D-Grafik:** Direct3D/Glide **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**Wer nach »Mech Warrior 3« und »Shogo« von wildem Robotergemetzel nicht genug hat, darf sich freuen.**

**S**elbst wenn fleißige Computerzocker auf der ganzen Welt noch so viele Finsterlinge ausschalten, irgendwo taucht immer ein neuer auf.

So klemmt sich der moderne Sisyphus Maus wie Joystick unter den Arm und steuert das nächste Ziel an: Megacity S1-9. Dort regiert der Herrscher Sov-Khan. Zur Beschreibung seiner Niederträchtigkeit muss ein Verweis auf die unzähligen, gleichartigen Spiele der letzten Jahre genügen. Als Rebellenmitglied ziehen Sie in einem 30 Meter hohen, biomechanischen Überzug gegen die Unterdrückung. Auch wenn



**Zerstörerisches Chaos beherrscht den größten Teil des Spiels.**



**Landungsschiffe und Endgegner warten fast an jedem Level-Ende.**

diese Geschichte die menschlichen Originalitätsrezeptoren nicht zum Bersten bringt, ist sie doch nett in Szene gesetzt und wird im Laufe des Spiels sehr flüssig mit dem Einsatzablauf vermengt. So tischt Ihnen Ihre Rebellenkollegin immer neue Missionsziele auf: Stromgeneratoren vernichten, Konvois beschützen und ähnliches. Zwischen den einzelnen Aufträgen besteht dabei immer ein Zusammenhang. Erfüllen müssen

**»So muss sich Godzilla gefühlt haben.«**

Sie diese allerdings in der gewohnten Weise: Rein in den 30-Meter-Roboter und aus der Ego-Perspektive respektive Außenansicht ganze Stadtviertel vom dreidimensionalen in den zweidimensionalen Zustand befördern. Eine Besonderheit: Die urbanen Gegenden sind bewohnt. Kleine Pixelmännchen und -autos wuseln um Ihre Füße, dienen sogar bei Bedarf als Wurfgeschosse. Die Waffenpalette umfasst das übliche Rüstzeug, lässt Sie aber nur zwei Kampfgeräte plus Raketenwerfer gleichzeitig transportieren. Speichern ist an jeder Stelle des Spiels möglich. (Volker Schütz/mash)

## FAKTEN

- 10 Waffen (immer nur zwei auf einmal)
- 11 verschiedene Gegner
- 14 Missionen
- 30-Meter-Roboter
- Ego-Perspektive und Außenansicht

## Standpunkt

### VOLKER SCHÜTZ

Optisch lässt die Nullnummer unter den Sklaven eher zu wünschen übrig. Die Gegner beschränken sich größtenteils darauf, blöd herumzustehen und auf den Tod zu warten. Dies alles trübt die Freude nur begrenzt. Denn wild ballern Häuserblöcke in Bauschutt zu verwandeln, vermittelt das Gefühl: Ich bin mächtig, ich bin gigantisch und wer sich mit mir anlegen will, braucht mindestens Mittelstreckenraketen. Der passende Industrialsound tut das übrige. So muss sich Godzilla gefühlt haben.

#### PRO & CONTRA

- Erweckt Allmachtsgefühle
- Cooler Mucke
- Viele Endgegner
- Lineare Level
- Nur zwei Waffen gleichzeitig
- Noch voller Bugs

## PCPLAYER

### WERTUNG

Grafik	60
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	–

**SPIELSPASS 74**

# Rennspiel für Fortgeschrittene

## Test Drive 6

■ **Hersteller:** Pitbull/Infogrames ■ **Testversion:** Importversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte



**Auffällig an vielen Testdrive-Strecken ist ihre Künstlichkeit.**

**V**erglichen mit »Test Drive 5« (siehe PC Player 2/99) hat sich der 6. Teil in praktisch jeder Beziehung verschlechtert.

Sie düsen mit einem Luxuswagen durch verschie-

denen Szenarien, die in London, Ägypten oder anderen Orten angesiedelt sind und dürfen durch Siege Ihr Fahrzeug verbessern. Ein Mehrspieler-Modus allerdings fehlt völlig, das Fahrverhalten ist schwammig. Selbst die Computer-Gegner haben Schwierigkeiten, geradeaus zu fahren, wie man an ihren unmotivierten Schlenkern auf schnurgerader Straße erkennen kann. Und sowohl die Menüs als auch die Strecken-

und Fahrzeug-Grafik kämpfen erfolgreich darum, sich gegenseitig an Schabigheit und Erbarmungswürdigkeit zu übertreffen. Am besten ist noch das Einstiegsvideo von Gary Numan und seiner Fear Factory. Für die Verpflichtung dieses einst bekannten New-Wave-Vertreters ist aber

offensichtlich der Großteil des Budgets draufgegangen. (uh)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 45**

### Standpunkt

#### UDO HOFFMANN

Electronic Arts hat sich gerade noch rechtzeitig von der Test-Drive-Serie getrennt, hat doch der aktuelle Teil mit seiner großen Vergangenheit nur mehr den Namen gemein. Nun darf sich Infogrames damit herumärgern. Einst war Test Drive innovativ und erregend, inzwischen aber fährt man in provinziellen Niederungen. Über vierzig Autos und 24 Rennstrecken enthält das Spiel? Na großartig. Überlegt man aber, dass Test-Drive-Spiele in jährlichen Abständen erscheinen, hat man für keine Strecke mehr als ein paar Tage Zeit gehabt. So zumindest wirkt's auf mich.

#### PRO & CONTRA

- **Schönes Musikvideo**
- **Viele Autos und Kurse**
- **Schlechtes Fahrverhalten**
- **Lieblose Dutzendware**

# Rennspiel für Fortgeschrittene

## Ford Racing

■ **Hersteller:** Elite/Empire ■ **Testversion:** Beta 1.02 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 1 bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

**D**as Déjà-vu des Testers: »Ford-Racing« ist dem Rennspiel »Grand Touring« (siehe Test in PC Player 1/99) ausgesprochen ähnlich.

Zwar fahren Sie diesmal ausschließlich in zwölf dem

Sponsor Ford nachempfundenen Fahrzeugen (Escort, Mondeo, Cougar, GT 90 und so weiter), ansonsten aber bemühen Sie sich wie einst, mehr Punkte einzufahren als die Computer-Gegner.

Dadurch erschließen sich neue Strecken (anfangs nur drei) und bessere Fahrzeuge (am Start steht zu Beginn lediglich der Ka).

Außerdem gibt es noch einen Action-Modus, in dem Sie sich an das Fahrverhalten gewöhnen können. Nicht wenige Rennspiel-Konkurrenten werden Ford Racing ob der schicken Grafik beneiden. Die ist auch

auf leistungsschwächeren Systemen ausreichend schnell – wenn auch etwas zittrig – und auf dem Fahrzeug-Lack spiegeln sich Wolken und Sonnenstrahlen, dass es eine wahre Freude ist.

Schlapp hingegen sind die Motorgeräusche. Die Boliden summen eintöniger, als

es der unterschiedliche Hubraum erwarten lässt. (uh)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 47**

### Standpunkt

#### UDO HOFFMANN

Was nützt die netteste Grafik, wenn der Rest nicht stimmt? Unfaire Computer-Gegner, die zügelloso rempeln, dadurch aber nicht aus der Bahn geraten und auf langen Geraden dann wieder das Gaspedal nicht finden, trüben den Spielspaß. Hinzu kommt die Tatsache, dass sich in den unterschiedlichen Fahrzeugklassen außer der Höchstgeschwindigkeit nicht viel ändert und die Kurse trotz aller Vielfalt langweilig sind. Beim Vorgänger »Grand Touring« hatte ich noch gedacht, dass Elite sich zu wenig Zeit für die Entwicklung genommen hätte. Inzwischen tippe ich eher darauf, dass falsche Schwerpunkte gesetzt werden und die Programmier-Kunst mangelhaft ist.

#### PRO & CONTRA

- **Fahrzeug-Grafik prima**
- **Primitive Gegner-KI**
- **Alle Wagen fahren sich ähnlich**



**Wenn es um Größe geht, ist der Ford Explorer nicht zu schlagen. (Direct 3D)**

## Fußballmanager für Einsteiger

# Ran Trainer 3

■ **Hersteller:** United Software/Sat1 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** –  
**3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Die taktischen Einstellungen lassen sich nur vor Spielbeginn festlegen.

**B**ereits die beiden Vorgänger von »Ran Trainer 3« konnten uns nicht begeistern und der dritte Teil knüpft nahtlos an diese Niederlagen-Serie an. Das Handbuch hätte auch auf eine A4-Seite gepasst: Ein Indiz für den viel zu bescheiden geratenen Umfang. Sie starten immer in der eingleisigen dritten Liga und Ihre Hauptarbeit besteht aus der Planung des

wöchentlichen Trainings. Wenn Sie zu hart rangehen, verletzen sich die Spieler schnell. Die taktischen Optionen beschränken sich auf die Härte und Offensivstärke. Als Manager kümmern Sie sich noch um die Verpflichtung neuer Spieler (ohne Vertragsverhandlungen) und den Sta-

dionausbau sowie die Suche nach einem Sponsor pro Saison (**Alex Brante/md**)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 33**

### ALEX BRANTE

**Standpunkt**

Der Ran Trainer 3 kämpft hartnäckig mit Hat-trick! Wins um die rote Laterne am Tabellenende. Auf Grund seines geringen Umfangs gewinnt ersterer die zweifelhafte Auszeichnung aber um Längen. Dazu passen auch die glanzlose Grafik und der sogar abschaltbare Sound. Im Grunde genommen gibt es nichts zu tun außer erschöpfte Spieler gegen fittere auszutauschen. Eigentlich eine Schande, dass SAT1 wohl nicht mal das Produkt begutachtet hat, für das es den Namen seiner Sportschau leichtfertig hergibt.

#### PRO & CONTRA

- ➔ Handbuch ist schnell durchgelesen
- ⬇ Wenig zu tun
- ⬇ Langweilig

## Action-Adventure für Fortgeschrittene

# Respect Inc

■ **Hersteller:** Pure/GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** –  
**3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** PentiumII/266, 32 MByte RAM



Blaue Bohnen fliegen hier zuhauf durch die Luft.

nur um sie dann angesichts geringer Nachfrage wenige Monate später als Budgetspiel wieder auferstehen zu lassen. GT Interactive geht nun mit GT Select gleich den direkten Weg.

Spiele ohne Hoffnung auf großen Chart-Erfolg sind bei GT Select für unter 50 DM erhältlich, so auch »Respect Inc«. Leider merkt man dem Titel trotz der akzeptablen

**B**is vor kurzem wurden auch mittelmäßige Spiele zunächst zum Vollpreis veröffentlicht,

3D-Grafik rasch an, warum er in dieser Reihe gelandet ist: Eine interessante Idee wurde zu Tode gestümpert. Sie lau-

fen als Möchtegern-Gangster durch die Straßen, sammeln Waffen und Munition ein, schießen auf andere Gangster, rekrutieren Gefolgsleute und versuchen, zum mächtigsten Boss aufzusteigen. Durch die Einschüchter-Taste bringen Sie Türen dazu, sich Ihnen zu öffnen, erfahren aus der Zeitung den nächsten Auftrag und kaufen neue Anzüge, um mehr Respekt zu erlangen. Sie können die von

Ihnen eingeschüchterten Finsterlinge selbst steuern, müssen Banken überfallen, Gebäude »einschüchtern« und den umherstreifenden Polizisten ausweichen. (**tw**)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 48**

### THOMAS WERNER

**Standpunkt**

Dieser Titel wird kaum jemandem Respekt abringen. Das Herumwatscheln und Herumbalieren in irgendwelchen amerikanischen Städten hätte ja durchaus seinen Reiz, wenn man wenigstens wüsste, was man jeweils tun soll. Der Spieler muss regelrecht errathen, welchen genauen Lösungsweg die Entwickler vorgesehen haben - daher wurde für die ersten Level gleich eine Lösungshilfe beigefügt. Schade um die guten Ansätze.

#### PRO & CONTRA

- ➔ Akzeptable Grafik
- ⬇ Krudes Vorgehen

Sportspiel für Fortgeschrittene

# America's Toughest 18

**Hersteller:** Wizard Works/GT Interactive **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch  
**Multi-Player:** bis 6 (nacheinander an einem PC) **3D-Grafik:** – **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM



Dieses hawaiianische Loch ist extrem schwer. (800x600)

**S**eit Jahren finden sich in seriösen Golf-Simulationen Nachbildungen von echten Golfkursen.

»America's Toughest 18« bietet eine ungewöhnliche neue Variante: Sein einziger Kurs besteht aus 18 der schwersten Löcher von ebenso vielen verschiedenen Golfkursen quer durch die USA. Zu jedem Loch gibt es eine Informationsseite mit einer Historie und witzigen Anekdoten von Profi-Golfern. In den Menüs werden neben einem Übungsspiel auch die fünf gängigsten Spiel-Modi (Stroke, Match-play, Skins, Stableford und Turnier) angeboten, es gibt

aber keine Netzwerk- oder Internetunterstützung. Ihr Alter Ego kann aus sechs Animationen und unterschiedlichen Hemdfarben zusammengestellt werden. Gesteuert wird genregemäß mit der Maus, entweder mit zwei oder drei Klicks.

Grafisch ist das Spiel auf dem vor-vorjähren Stand, der Sound beschränkt sich neben einem wortkargen Kommentator auf einige weni-

ge Effekte (wie Donner trotz klaren Himmels). Die Steuerung verlangt äußerst exakte Mausclicks und besonders die Grüns sind schwer zu spielen. (Alex Brante/md)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 52**

**Standpunkt**

## ALEX BRANTE

Der Versuch von GT Interactive eine Art »Mid-Price«-Reihe zu installieren, kann bisher nicht überzeugen. America's Toughest 18 ist zwar ein vollwertiges Golfspiel, erfüllt aber in allen Punkten wirklich nur die absoluten Minimalanforderungen. Somit kann ich es für interessierte Neulinge empfehlen, die andererseits an der sehr schweren Steuerung scheitern könnten.

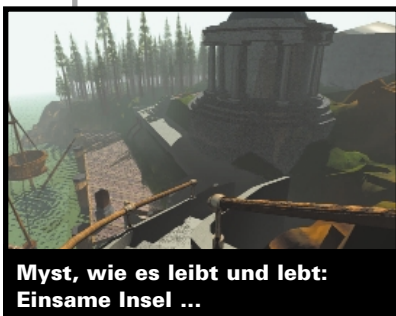
### PRO & CONTRA

- ☒ **Komplettes Golfspiel zum fairen Preis**
- ☒ **Technisch veraltet**
- ☒ **Viele fehlende Optionen**

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Myst: Masterpiece Edition

**Hersteller:** Red Orb/Mindscape **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** –  
**3D-Grafik:** – **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM



Myst, wie es leibt und lebt: Einsame Insel ...



... und rätselhafte Bücher.

**K**aum zu glauben: Sieben Jahre sind seit der Erstveröffentlichung des Adventure-Klassikers »Myst« schon vergangen.

Die Red-Orb-Meister der Neuauflage hatten nur ein Problem: Wie die zahlreichen Varianten, die es schon gibt (mit Buch, mit »Riven«-Demo, mit neuer Schachtel) übertreffen? Die Lösung: Eine eingebaute Hilfe-Funktion, neu gerenderte Bilder und überarbeitete Soundeffekte. Die Grafiken füllen in der Realität jedoch noch immer keinen VGA-Bildschirm mit seinen 640 mal 480 Punkten – ein Vermäch-

nis der Macintosh-Urfassung von 1993?

Spieltechnisch bleibt alles beim Alten: Sie spazieren durch eine verlassene Insel in fünf verschiedenen Zeitaltern, bedienen allerlei Maschinen und versuchen, die verschwundenen Bewohner zu finden. Atmosphä-

sche Klänge dringen derweil an Ihr Ohr. (ra)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 68**

**Standpunkt**

## ROLAND AUSTINAT

Angeblich spielte über die Hälfte aller Myst-Käufer das Adventure nicht komplett durch, weil es ihnen zu schwer war. Nun ja – das wären 2,5 Millionen potenzielle Kauf-Anwärter für die Masterpiece Edition. Oder? Doch der Zahn der Zeit nagt gewaltig am einstigen Multimedia-Vorzeigestück. Sicher, Myst und Nachfolger Riven gehören noch immer zur Spitze der Render-Abenteuer, aber wie viele spielen die heute noch? 50 Märker ist allerdings ein fairer Preis für die Masterpiece Edition, die am ehesten Denk- und Knobelfans anspricht, welche keine superspannende Geschichte brauchen.

### PRO & CONTRA

- ☒ **Adventure-Klassiker**
- ☒ **Integrierte Lösung und Karte**
- ☒ **Einsame Insel**
- ☒ **Grafiken nicht bildschirmfüllend**

# Messiah



**Hersteller:** Shiny/Interplay ■ **Testversion:** Beta vom Dezember '99  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch geplant)  
**Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** P III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte

**Weil die Menschheit spinnt, muss Engel Bob einspringen – mit Lizenz zum Töten.**



Man sollte rechtzeitig in Deckung gehen. (Alle Bilder Direct3D)

## FAKTEN

- Engel als Spielfigur
- Kann in Personen hineinschlüpfen
- Rund 20 Level
- Ein Dutzend Waffen
- Erwachsene Zielgruppe

**D**as neue Millennium kommt und jeder feiert. Selbst der Papst wollte da nicht abseits stehen und hat das frisch angebrochene Jahr zum Heiligen Jahr erklärt. Gut, dass Interplay das passende Spiel für diesen Anlass vorbereitet hat: »Messiah«!

Dies erklärt auch die Verspätung, mit der die »MDK«-Designer »Shiny« ihr neuestes Epos ans Presswerk schickten. Denn ein Spiel mit süßem Barockengel in der Hauptrolle wird bestimmt auch den Vatikan erfreuen, zumal auch Priester und Nonnen auftreten dürfen. Doch halt, seit wann läuft ein Pfarrer »oben ohne« in der Gegend herum, und weshalb

stehen die Nonnen denn am Straßenrand und wackeln mit den Hüften ... Und was ist das für eine rote Flüssigkeit, die dort aus dem Körper rinnt – Heilige Monssen-Engberding, Schutzpatronin aller Jugendgefährdungsprüfer, steh'



Ein Engel im Anflug auf eine Plattform.



Manche Konsolen darf nur der Fachmann bedienen.

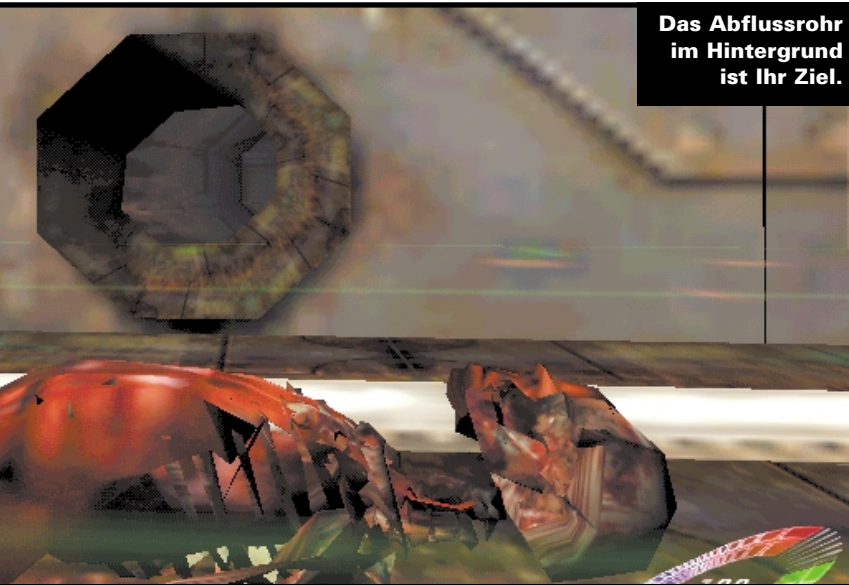
uns bei! Die ruchlosen Entwickler haben wohl das Ziel, es sich mit sämtlichen humorlosen Fanatikern dieses Planeten zu verschreiben. Dabei geht es doch nur darum, die Welt vor dem unsagbar Bösem zu retten ...

## Panik im Himmel

Die Menschheit hat sich nämlich in halbwegs ferner Zukunft nicht nur gänzlich dem Mammon verschrieben, sondern möchte gleich

**»Gott sorgt sich um seinen Arbeitsplatz.«**

auch alle Macht in Händen halten. Dazu zählen die Herren von der Weltregierung nicht nur das irdische Dasein, sondern auch die Abteilung »Jenseits und Übernatürliches«. Zunächst will man die Hölle erforschen und Satan unter Kontrolle bringen; anschließend soll der Himmel in das neue Machtgefüge eingebaut werden. Als der liebe Herrgott diese finsternen Pläne seiner Geschöpfe spitz bekommt, ist seine gute Laune



Das Abflussrohr im Hintergrund ist Ihr Ziel.

dahin. Sorgen um seinen eigentlich krisensicheren Arbeitsplatz steigen in ihm hoch. Da helfen nur noch drastische Maßnahmen: Ein Engel muss sich in das sündige Treiben hinunterwagen und herausfinden, wie weit die Allmachtspläne auf der Erde schon gediehen sind. Die Wahl fällt auf Bob.

### Bob gegen alle

Bob ist weder besonders helle noch besonders geschickt, aber mit einer sterblichen Seele ausgestattet wird er schon alles richten. Tatsächlich wirkt das Himmelswe-

sen wie ein schlecht gewickeltes Kleinkind mit Flügeln. Selbst flattern kann er bloß bedingt und segelt schon nach wenigen Flügelschlägen wieder zu Boden. Im Grunde genommen ist er nicht nur sehr verletzlich, sondern auch komplett wehrlos. Allerdings beherrscht er ein extrem nützliches Kunststück: Er kann nach Lust und Laune in die Körper von beliebigen Lebewesen fahren.

Besonders in Menschen schlüpft er im Laufe dieser Mission bei jeder erdenklichen Gelegenheit. Er schleicht sich dazu

### DIE WAFFEN

#### Schweißbrenner:

Nur nützlich, wenn der Gegner geduldig stillhält oder sich darüber totlacht.

#### Knochensäge:

Als Nahkampfwaffe gegen unbewaffnete Gegner in der Not durchaus geeignet.

#### Pump Gun:

Dieses Schrotgewehr hat eine geringe Reichweite und versagt bei großen Distanzen.

#### Maschinengewehr:

Eine Allzweckwaffe mit zwei Läufen – auch im Scharfschützen-Modus akkurat.

#### Maimer – Verstümmler:

Die schnell abgefeuerten Titanium-Klingen haben eine enorme Durchschlagskraft.

#### Pak:

Die Eisgeschosse verlangsamen den Gegner zunächst. Das Gerät ermöglicht kurze Gleitflüge.

#### Flammenwerfer:

Eine hervorragende Nahkampfwaffe, solange der angekollte Gegner nicht zu Ihnen rennt.

#### Panzerfaust:

Toll für größere Entfernungen,

gefährlich für den Schützen, wenn im Nahkampf eingesetzt.

#### Maser:

Völlig nutzlos gegen organische Gegner, aber dank Elektroiimpuls eine Wunderwaffe gegen Kampfmaschinen.

#### Raketengetriebene Harpune:

Diese gefährliche Waffe nagelt den Gegner mit einem Schuss an die nächste Mauer.

#### Normale Handgranate:

Sehr unangenehm für sämtliche in der Nähe der Detonation stehenden Personen.

#### Blendgranate:

Setzt Personen kurzzeitig außer Gefecht, in die Sie dann ruhig hineinschlüpfen können.

#### Ansteck-Granate:

Haftet am Gegner und explodiert erst auf Kommando durch einen weiteren Tastendruck.

#### Verzerrungs-Granate:

Sie erzeugt eine physikalische Raumkrümmungs-Anomalie mit verheerender Wirkung.

#### Springende Betty:

Wartet wie eine Mine, bis sich jemand nähert, springt in die Luft und feuert Geschosse.

möglichst lautlos und von hinten an seinen nächsten Gastgeber heran, schlägt mit den Flügeln und schwupp – schon ist er drin! Je nach Gelegenheit und Verfügbarkeit bedient er sich der Körper von Sicherheitsbeamten, Widerstandskämpfern, Mechanikern,

## UDO HOFFMANN

Seit Thomas den Messiah auf seiner Festplatte hat, bricht er ständig das elfte Gebot, welches lautet: Du sollst nicht begehren deines nächsten Hardware. Ohne ein wahres Prozessor-Rennpferd schrammt die Grafik sonst öfters an der Grenze zur Unspielbarkeit entlang. Ansonsten ist alles da, was ich mir von einem ordentlichen Action-Adventure wünsche: Knifflige Hüpf-Einlagen, ordentliche Rätsel, schicke Umgebungen, spannende Kämpfe und eine fesselnde Atmosphäre. Besonders letztere ist hier reichlich vorhanden – wenngleich der zuckersüße Pampers-Engel und die leicht makabere Geschichte bestimmt nicht jedermanns Geschmack sein dürften. Das Hineinschlüpfen in fast jede beliebige Person wurde geschickt in die Rätsel integriert und macht höllisch viel Spaß. Man fragt sich fast, warum noch niemand sonst bisher eine solche Idee hatte.

### PRO & CONTRA

❗ **Besessenheit selbst gemacht**

❗ **Knifflige Hüpf-Einlagen**

❗ **Gelungene Rätsel**

👍 **Geschmackssache**

👍 **Nix für durchschnittliche Computer**

Standpunkt

## »Die Sterblichen sind nachtragend.«

Ärzten oder sogar Tieren. Da seine Umwelt durch gigantische Investitionen der Wirtschaft zu einem wahren Sündenpfuhl weiterentwickelt wurde, tummeln sich auf den Straßen und Clubs auch Bordsteinschwalben, Transvestiten, Vikare und sonstige unkeusche Existenzen.

Ist der Wechsel in einen Charakter – unbemerkt von dessen Kollegen – gelungen, dann betrachten sie ihn als einen der ihren. Das funktioniert jedoch nur so lange, wie Ihre Waffe nicht provozierend in Anschlag gebracht wird. Ein Heiligenschein markiert den in Besitz genommenen Charakter, damit der im Getümmel nicht verloren geht. Die einzelnen Wirte verfügen zudem über bestimmte Fähigkeiten und Eigenschaften. Bob jedenfalls →



Dieser Herr kennt keine Reue.



Und diesem Engel nutzt keine Buße.

## Messiah



→ nutzt die von ihm Besessenen unter anderem als Schutzschild, für das Auftanken seiner eigenen Lebensenergie und sogar als wandelnden Schlüssel.

### Die Waffen des Herrn

Tatsächlich lassen sich einige Tore nur von autorisierten Personen öffnen – und in genau solch eine Hülle sollte man hineinfahren. Auch viele Schalttafeln oder Gerätschaften werden nur von Wissenschaftlern oder Mechanikern bedient. Durch die geschickte Kombination solcher Stellen zwingen die Designer Sie dazu, öfters den Menschen zu wechseln. Insofern Ihr derzeitiger Körper bewaffnet ist, sollten Sie ihn jedoch zunächst entwaffnen und möglichst weit weg parken. Immerhin sind die Sterblichen sowohl nachtragend, als auch leidenschaftliche Jäger aller Engel. Haben Sie erst einmal die Aufmerksamkeit von Polizisten erweckt, so decken diese Sie unverzüglich mit einem

Auch für diesen Bürger ist das Ende nah.



Warum in die Ferne flattern, wo die Sünde ist so nah!

wahren Geschosshagel ein. Die Gegner stellen sich dabei bemerkenswert geschickt an und suchen – wo möglich – Deckung vor Ihren Salven. Über rund ein Dutzend unterschiedliche Wummen und fünf Granatenarten stolpert man im Spielverlauf.

Sowohl verblichene Gegner als auch das Waffenarsenal der Polizei sind eine zuverlässige Quelle für frische Schießprügel.

Beim Laufen und Schießen blicken Sie normalerweise von hinten auf Ihr Alter Ego, doch im Scharfschützen-Modus kann der

## MESSIAH IM VERGLEICH – die derzeit wichtigsten Konkurrenten im

### Messiah (Spielspaß: 86; Test in 2/2000)

Story: Engel auf Erden  
Schauplatz: Futuristische Stadt  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Sehr wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Sehr wichtig  
Besonderheit: Übernahme anderer Charaktere  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Katholiken mit makabrer Ader



### System Shock 2 (Spielspaß: 92; Test in 10/99)

Story: Grauen im Weltall  
Schauplatz: Raumschiff  
Perspektive: Ich-Perspektive  
Springeinlagen: Mäßig wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Sehr wichtig  
Besonderheit: Klasse Story, Rollenspiel-Elemente  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Freunde subtilen Schreckens



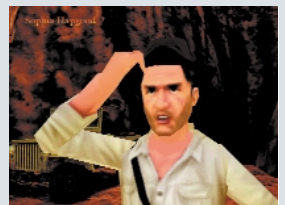
### Shadow Man (Spielspaß: 86; Test in 10/99)

Story: Showdown im Voodoo-Land  
Schauplatz: Totenreich/reale Welt  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Sehr wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Mäßig wichtig  
Besonderheit: Pendeln zwischen den Welten  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Liebhaber cooler Sonnenbrillen



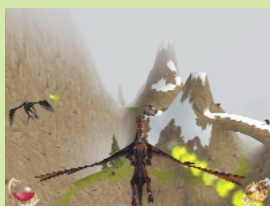
### Indiana Jones (Babel) (Spielspaß: 85; Test in 1/2000)

Story: Indy besiegt Kommunisten  
Schauplatz: Ausgrabungen weltweit  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Wichtig  
Kämpfe: Wichtig  
Knobeln: Sehr wichtig  
Besonderheit: Indiana-Jones-Atmosphäre  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene  
Ein Fall für: Cineasten und Harrison-Ford-Fans



### Drakan (Spielspaß: 81; Test in 10/99)

Story: Drachenreiterin befreit Bruder  
Schauplatz: Über und auf einer Fantasy-Welt  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Sehr wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Mäßig wichtig  
Besonderheit: Luftschlachten mit Drachen  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene  
Ein Fall für: Unerschrockene Drachenladys



### Tomb Raider 4 (Spielspaß: 80; Test in 2/2000)

Story: Lara sucht nach Zeugs  
Schauplatz: Ägypten  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Sehr wichtig  
Kämpfe: Mäßig wichtig  
Knobeln: Wichtig  
Besonderheit: Lara Croft  
Schwierigkeit: Einsteiger/Fortgeschrittene  
Ein Fall für: Lara-Fans und alle, die es werden wollen



nichtsahnende Empfänger der nächsten Kugel aus Ihrer Knarre richtig bildfüllend ins Visier genommen werden.

### Die Wege des Herrn

Am besten steuert sich Bob, oder die aktuelle Bob-Mensch-Paarung, in einer Ego-Shooter-üblichen Maus-Tastatur-Kombination. Mit der Maus wird die Laufrichtung gewählt und per Klick geschossen, mit den Tasten nach links oder rechts ausgewichen, geflogen und gesprungen. Auch das gute alte Kriechen oder das Hinhocken gehören zum Bewegungs-Repertoire von Bob. Besonders wichtig sind allerdings seine gewagten Hüpf-Flatterkombinationen. An zahlreichen Stellen muss Bob so Hindernisse überwinden, Kisten erklimmen oder schlichtweg von einem winzigen Vorsprung zum nächsthöheren gelangen.

Das gelungene Level-Design bietet eine hübsche Mischung aus solchen Geschicklichkeitstests, Kampfzonen und kleinen Rätseln. Obwohl bis auf eine Waffe keine Objekte eingesackt werden, gibt es einige knifflige Stellen. Üblicherweise führt jedoch eine Kombination aus gut getimtem Personenwechsel und geschickten Sprüngen zum Erfolg. Sind Sie mit dem angezeigten Blickwinkel nicht zufrieden, dann können Sie ihn manuell ändern.

Für das Öffnen von Türen, das Aufheben oder Fallenlassen von Waffen, das Bedienen von Schalt-

konsolen oder andere Interaktionen mit der Umgebung genügt fast immer der Druck auf die Action-Taste. Im unteren Bildrand werden, neben der Lebensenergie, auch die möglichen Aktionen durch grüne Symbole angezeigt. →



**Gemütlicher Plausch des getarnten Engels (Mitte) mit den Sicherheitskräften.**

## »Zartbesaitete Naturen sollten vom Kauf absehen.«

### Überblick:

#### Half-Life (Spielspaß: 90; Test in 12/98)

Story: Aliens überfallen Forscher  
Schauplatz: Geheimes Forschungslabor  
Perspektive: Ich-Perspektive  
Springeinlagen: Wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Wichtig  
Besonderheit: Tolle Atmosphäre, viel Interaktion  
Schwierigkeit: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Physiker mit Heldenambitionen



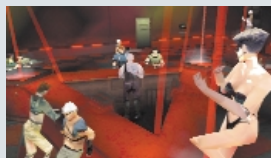
#### Outcast (Spielspaß: 86; Test in 8/99)

Story: Marine befreit Parallelwelt  
Schauplatz: Sechs Landschaften  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Mäßig wichtig  
Kämpfe: Wichtig  
Knobeln: Wichtig  
Besonderheit: Viele Gespräche; Handlungsfreiheit  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Engagierte Freiheitskämpfer



#### Nomad Soul (Spielspaß: 84; Test in 12/99)

Story: Blade Runner mit Seelenwanderung  
Schauplatz: Futuristische Metropole  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Mäßig wichtig  
Kämpfe: Wichtig  
Knobeln: Sehr wichtig  
Besonderheit: Komplexe Welt, David-Bowie-Auftritt  
Schwierigkeit: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Freunde innovativer Spielkonzepte und Sänger



#### Wheel of Time (Spielspaß: 81; Test in 1/2000)

Story: Magier kämpft gegen das Böse  
Schauplatz: Beeindruckende Fantasy-Gewölbe  
Perspektive: Ich-Perspektive  
Springeinlagen: Mäßig wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Mäßig wichtig  
Besonderheit: Magiesystem, Romanumsetzung  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene  
Ein Fall für: Reaktionsschnelle Zauberlehrlinge



#### Requiem (Spielspaß: 80; Test in 4/99)

Story: Noch ein Engel auf Erden  
Schauplatz: Futuristische Stadt  
Perspektive: Ich-Perspektive  
Springeinlagen: Sehr wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Mäßig wichtig  
Besonderheit: Magische Fähigkeiten  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Gut zielende Sendboten Gottes



#### Legacy of Kain (Spielspaß: 77; Test in 11/99)

Story: Vampir jagt Vampire  
Schauplatz: Reale und spirituelle Vampirwelt  
Perspektive: Von Außen  
Springeinlagen: Wichtig  
Kämpfe: Sehr wichtig  
Knobeln: Wichtig  
Besonderheit: Pendeln zwischen den Welten  
Schwierigkeit: Fortgeschrittene/Profis  
Ein Fall für: Blutdürstige Pfähler



## Messiah



### → Armageddon kann kommen

Obwohl Sie keine Gespräche mit anderen Personen führen können, hält die bedrückende Endzeit-Atmosphäre Sie rasch mit morbiden Charme gefangen. Nach und nach erfahren Sie mehr über die Vorgänge auf der Erde – so stellen Sie rasch fest, dass es offenbar eine Gruppe von Widerstandskämpfern gibt, die im steten Clinch mit der Polizei liegt. Da beide Seiten skrupellos Himmelsboten als Zielscheibe missbrauchen, ist ein umsichtiges Verhalten stets angebracht. Daher ist die klammheimliche Freude groß, wenn sich ab und an Sicherheitskräfte und deren Gegenspieler gegenseitig dezimieren.

Oft können Sie selbst entscheiden, ob Sie lieber im Stillen – und stets durch den passenden Körper getarnt – agieren oder auch mal kräftig gegen die Zehn Gebote verstoßen, und einige Seelen per Expresszustellung gen Hölle schicken.

Im Verlauf der Reise durch die Abgründe der menschlichen Existenz durchmessen Sie nicht nur die Kanalisation, Werkstätten und Fabrikationsanlagen für Monsterwesen, sondern wagen sich in



Irgendwo da drinnen gibt es ein schreckliches Geheimnis ...

den Rotlichtbezirk vor. Dort frieren gefallene Mädchen in viel zu dünnen Kleidern, sprechen wildfremde Männer an oder tanzen auf den Tischen. In den Kontrollzentren und Forschungslabors hingegen laufen kurze Filme oder Informationen über die Monitore, es werden Experimente durchgeführt und die Arbeiter werkeln an Geräten herum. Zahlreiche Gags und witzige Einfälle zeigen, mit wie viel Liebe die Entwickler

### »Abgründe menschlicher Existenz.«

### + Erste Hilfe

- Schlüpfen Sie möglichst von hinten in einen Charakter hinein!
- Lassen Sie sich dabei nicht beobachten!
- Stecken Sie die Waffe weg, um nicht negativ aufzufallen!
- Mit abgestimmten Flügelschlägen kommt Bob weiter als Sie denken!



Begleiter gesucht: Wer schmort nicht gern mit ihr im Fegefeuer?

### EXTRA-WURST FÜR DEUTSCHLAND

Neben einer Übersetzung der Texte sollen für die deutsche Fassung auch gewisse inhaltliche Änderungen vorgenommen werden. Speziell die Gewaltszenen will man entschärfen, um nicht unnötig den Bannstrahl deutscher Ämter auf sich zu ziehen. Ob dies funktioniert, ohne den bewusst überspitzten Charakter des Spiels zu verfälschen, werden wir in einem Nachtest überprüfen.



Wohin des Wegs, kleiner Engel?

das gesamte Programm gestaltet haben. Zartbesaitete Naturen, die bei makaberen Szenen aufschreien, sollten dennoch unbedingt vom Kauf absehen.

Augenfälligster Wermutstropfen sind allerdings die Hardware-Anforderungen. Mit dem angegebenen Minimalsystem wird man wenig Freude an Messiah haben, da die Grafikengine der vorliegenden Beta-Version bei größerer Gegnerdichte zur Dia-Show mutet. Falls sich dies verbessert, werden wir Sie informieren. (tw)

## THOMAS WERNER

Nicht das Sie denken, ein gewisser Engel wäre in mich gefahren und würde mir meine Worte diktieren, aber Messiah ist einfach göttlich. Eine abgefahrne Story, ein abgefahrner Hauptcharakter und jede Menge wunderbarer Einfälle – die Designer müssen entweder regelmäßig geniale Momente haben oder stehen unter Drogeneinfluss. Da aber das Ganze handwerklich tadellos zusammengefügt wurde, tippe ich eher auf chronisch auftretende Schübe von Brillanz. Die Grafik ist zwar nicht ganz so sensationell wie lange angekündigt und erfordert hyperschnelle Rechner, doch zusammen mit dem mitunter spektakulären Level-Design ist Messiah ein Augenschmaus. Leider verhindern die gerissenen Gegner meist ein zu langes Verweilen an den schönsten Schauplätzen. Messiah ist sündhaft gut. Daher empfehlen zwei von drei Schutzengeln Messiah.

## Standpunkt

### PRO & CONTRA

- ➔ Abgefahrne Story
- ➔ Abgefahrner Hauptcharakter
- ➔ Spektakuläres Level-Design
- ➔ Gerissene Gegner

- ➔ Ein Hardware-Fresser

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS **86**

# Mech Warrior 3 Pirate's Moon

**Hersteller:** Zipper Interactive/Microprose **Testversion:** Importversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-Grafik:** Direct3D **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

**Nach dem ruhmreichen Kampf gegen die Clans verspricht es Sie an den Rand des Universums.**



**G**leich zu Beginn die schlechte Nachricht: Dieses Add-on ist nur als Import erhältlich. Die gute Nachricht: Es funktioniert auch mit der deutschen Version von »Mech Warrior 3«.



**Mit der Thunderbolt-Rakete erledigen Sie Gegner. (Direct3D, 1024x768)**

Auf dem Planeten Veil haben herumziehende Piraten die Kontrolle übernommen. Wahlweise auf Seiten der Freibeuter oder der Vereinigten Sonnen ziehen Sie in den Kampf.

**Neue Mechs braucht das Land**  
Neben diesen beiden Kampagnen mit rund



**Auch mit den neuen Mechs, wie mit diesem Masakari, macht die Altmetall-Herstellung Spaß. (Direct3D, 1024x768)**

20 Missionen finden Sie neues Kampfgerät und insgesamt sechs

zusätzliche BattleMechs. Weitere Waffen entdecken Sie im Mech-Lab, beispielsweise die Thunderbolt-Rakete, die der Hangarmeister in vier verschiedenen Kalibern hat.

Erfrischend ist die (englische) Sprachausgabe, die gerade auf Piraten-Seite nicht so fürchterlich militärisch und ernst ist. Dafür

**»Eine nette Missions-CD.«**

gibt es dort Schluchten, die mit giftigem Gas gefüllt sind oder

Felsstücke, die als Brücken dienen und sich mit einem gezielten Schuss zerstören lassen. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie Ihren Freunden dadurch nicht den Rückweg abschneiden.

Grafisch gibt es deutlich mehr Details in der Umgebung außerdem sehen die Kämpfe durch absplitternde Panzerung und Abreißen der Mech-Gliedmaßen weitaus beeindruckender aus. Eine schöne Erweiterung des Hauptprogramms. (mash)

## FAKTEN

- Über 20 Missionen
- 2 Kampagnen
- 6 neue Mechs, insgesamt 24
- 5 neue Waffen
- Grafische Verbesserungen
- Nacht-Missionen
- 4 neue Mehrspieler-Karten

## Standpunkt

### MARTIN SCHNELLE

Eine nette Missions-CD: Außer zwei Kampagnen haben die Designer auch neue Mechs und Waffen spendiert, die Grafik-Engine wurde ebenfalls überarbeitet. Die Einsätze machen durchweg Spaß, sind jedoch ziemlich schwer geraten. Außerdem finden Sie keine Zwischen-Sequenzen, die komplette Story wird während des Briefings erzählt, für das man schon halbwegs gut Englisch können sollte.

Dafür wurden die Landschaften überarbeitet, die nun nicht mehr so kahl aussehen. Nett sind auch die mit giftigem Gas gefüllten Schluchten. Alles in allem ein Grund, den Importhändler aufzusuchen.

### PRO & CONTRA

- ➔ Schöner Missions-Nachschub
- ➔ Neue Mechs und Waffen
- ➔ Hackeschwer
- ➔ Keine Videos

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	80

**SPIELSPASS 83**

## Actionspiel für Einsteiger

# Action-Man Jagd auf Dr. X

■ **Hersteller:** Intelligent Games/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch  
 ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM



**Hüpf-  
hüpf!  
Action-  
Man  
hüpft mit  
seinem  
Action-  
Motorrad  
hinter  
Dr. X her.**

**E**ndlich kommt er auf den PC, der Held meiner Kindertage – oder Moment mal, als ich klein war, gab's nur Big Jim ... Egal!

Jedenfalls taucht »Action-Man« auf dem PC auf und jagt

dort, wie üblich, Dr. X. Der strebt – ebenfalls wie üblich – nichts geringeres als die Welt-herrschaft an. Daran hindert ihn Action-Man in kleinen Sequenzen, in denen Sie etwa mit einem Zielfadenkreuz

Roboter abschießen, mit einem Motorrad über Steine hüpfen oder als Klettermaxe herunterfallendem Glibber ausweichen. Auch bei eher mangelhafter Leistung werden Sie mit Sprüchen belohnt, etwa »Sie sind wirklich ein Meisteragent«. Zuweilen müssen Sie auf ein paar Übelwichte schießen – mit dem Fotoapparat. Das alles spielt sich auf vier Inseln ab und am

Ende bekommen Sie ein paar Puzzlestücke, die das Bild komplettieren. Hört sich simpel an, ist es auch und macht nicht allzu viel Spaß. **(mash)**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 23**

## MARTIN SCHNELLE

### Standpunkt

Klar, das Spiel richtet sich an eine sehr junge Zielgruppe. Doch auch die dürfte nach einem Nachmittag Dr. X überführt haben. Grafik und Präsentation entsprechen dem Standard von vor mehreren Jahren, wie die Mindestanforderungen zeigen. Die einzelnen Spielabschnitte machen eher weniger Spaß, doch mit ein bisschen Vorliebe für Trash kann man kurzfristig schon an den Sprüchen wie »Ich bin Action-Man!« oder »Das machen Sie sehr gut!« (wenn man gerade von einem Schleimtropfen getroffen wurde) seine Freude haben. Insgesamt jedoch kein gutes Kaufargument.

### PRO & CONTRA

- **Witziges Flair**
- **Viel zu einfach und zu kurz**
- **Langweilige Spielabschnitte**

## Flipper-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Pinball Revolution

■ **Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 an einem PC ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM  
 ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM



**Schirm, Charme und Melone: Überstehen Sie einen Auto-Slalom im Punktfeld (oben). (1024x768)**

**Z**wei Flipper-Simulationen zum mittleren Preis hat GT Interactive in »Pinball Revolution« gesteckt, bei denen Sie entweder den Roswell-Aliens von 1947 oder Emma Peel und John Steed aus der TV-Serie »Mit Schirm, Charme und Melone« begegnen. Hier jagen Sie die Silberkugeln über Hutkrepfen-Rampen, vorbei an Sektkelch und Champagnerflasche in den U-Bahntunnel. Die obligaten Zwischenspielen im Dotfeld bieten

beide Tableaus. In »Roswell« überwiegt sonst allerdings die Öde der Wüste von Neu-Mexiko, dort hat scheinbar doch kein Außerirdischer die Landung überlebt. Einstellungen wie Ball-Anzahl, Schwierigkeit oder Tischneigung, bleiben Ihnen erspart. Dafür dürfen Sie jeweils die Auflösung auswählen, die Steuerung modifizieren und sich dann fünf Kugeln geben. Eine Mini-Slideshow wie beim

großen Vorbild Pro Pinball zeigt Details der Spielfläche. Dem Spielpaket ist auf einer dritten CD ein Jahr-2000-Check für PCs beigelegt. **(Monika Lechl/ra)**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 63**

### Standpunkt

## MONIKA LECHL

Die im Titel angekündigte Pinball-Revolution findet auf diesem Duo zwar nicht statt, doch zumindest eines der Tableaus (The Avengers Pinball) bringt ganz brauchbaren Spielspaß. Mit plastisch wirkenden Rampen, witziger Architektur und ordentlicher Kugelphysik macht der Emma-Peel-Flipper zeitweise durchaus Laune. Den Alien-Tisch finde ich langweilig, seinen Sound im Wortsinne grauenhaft.

### PRO & CONTRA

- **Originelle Themen**
- **Optionsarm**
- **Keine revolutionären Ideen**

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Cluedo Adventures

## Tödliche Täuschung

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MByte RAM

**Lassen Sie sich nicht täuschen, denn mit dem legendären Brettspiel hat dieses Adventure nur wenig gemein.**

**D**as gleichnamige krimi-no-logische Brettspiel ist ein Klassiker. Als Detektiv mussten Sie bei »Cluedo« einen Verbrecher entlarven. Und genau diesen Job haben Sie auch bei »Cluedo: Tödliche Täuschung« am Hals.

Das war's aber auch schon mit den Ähnlichkeiten, denn anders als beim 1997 entstandenen digi-

talen Vorgänger Cluedo – der so ziemlich der Brettspiel-Vorlage entsprach – startet mit der tödlichen Täuschung eine neue Adventure-Serie. Als Detektiv besuchen Sie im Jahre 1938 die Silvesterparty des Millionärs Ian Masque, der auch gleich einem Mordanschlag zum Opfer fällt. An drei Schauplätzen (Schiff, Seilbahn, Schloss) befragen Sie die elf verdächtigen Partygäste, sacken Gegenstände ein, und knacken teils kinderleichte, teils sehr schwierige Rätsel. Das Repertoire reicht von Zahlenkombinationen, über das Aktivieren defekter Maschinen, bis hin zum Schiebepuzzle – halt die üblichen Varianten gepflegter Krimi-Adventurekost. Der Notizblock protokolliert Infos automatisch mit,

und wenn Sie mal im Nebel stochern, greifen Sie auf den dreistufigen Tipp zurück.

Gesteuert wird der aus der Ich-Perspektive agierende Held mittels Maus. Ein Klick genügt und schon bewegt sich die Render-Szenerie mit einer (abschaltbaren) Kamerafahrt ein Bild weiter. Trotz der eher schlichten Grafik gibt es dabei stets nervige Verzögerungen beim Nachladen des neuen Schauplatzes. Dies ist umso ärgerlicher, als das wiederholte Abklappern bereits besuchter Leute und Orte zu den vornehmsten Pflichten des Wohnzimmer-Detektivs gehört. (md)

**Jeder der Verdächtigen muss sich wiederholten Befragungen unterziehen.**



**Der mitgeführte Notizblock erläutert die anstehenden Rätsel.**



Eine von elf Verdächtigen.



**Die drei Kapitel werden durch kleine Zwischen-Sequenzen verbunden.**

### MANFRED DUY

Vor allem Agatha-Christie-Fans könnten mit dem verstaubt anmutenden Wer-war-es-Krimi etwas anfangen und sich vielleicht für die Verwicklungen rund um Mord, Diebstahl und altägyptischem Mummenschanz interessieren. Positiv aufgefallen sind die mit vorzüglicher deutscher Sprachausgabe wiedergegebenen, erfreulich kurzen Gespräche. Auch die abwechslungsreichen Rätsel können sich insgesamt sehen lassen. Dennoch dürften wohl die allermeisten Hobby-Detektive diesen Fall eher ablehnen.

Anhaltspunkte hierfür liefern jedenfalls die unpräzise Maussteuerung, die langatmigen Wanderungen, sowie die hausbackene Präsentation.

#### PRO & CONTRA

- ➔ Gute deutsche Sprachausgabe
- ➔ Sehr kriminologisch
- ➔ Ziemlich langweilig
- ➔ Schnell durchgespielt

**Standpunkt**

### PCPLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	60
Multi-Player	–

**SPIELSPASS 62**

#### FAKTEN

- Klassisches Render-Adventure
- Drei Schauplätze
- Durchgehend deutsche Sprachausgabe
- Sehr kriminologisch
- Viele Verhöre
- Abwechslungsreiche Rätsel

# Close Combat 4: Battle of the Bulge

**Hersteller:** Atomic Games/Mindscape **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch **Multi-Player:** bis 2 (Modem, Netzwerk, Internet) **3D-Grafik:** - **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM

**Diese Umsetzung der Ardennen-Offensive ist der vierte Anlauf von Atomic Games, den Zweiten Weltkrieg auch für Echtzeit-Strategen aufzubereiten.**



Aus der Vogelperspektive kämpfen Sie um Ardennen- und Eifeldörfer.



Vor Einsatzbeginn studieren Sie die Lage.

sehr detailverliebt zu. Wer will, kann genaueste Informationen über Zustand und Ausrüstung seiner Mannen abrufen - erfolgreiche Offiziere lassen diese Erkenntnisse in ihre Entscheidungen einfließen. Bis hin zu den verwendeten Gewehren und fast jedem umkämpften Weiler wird diesmal die Ardennen-Offensive simuliert. Anders als beim Vorgänger, der die riesige Ostfront zum Thema hatte, kehrten die Entwickler zu den Wurzeln zurück und konzentrierten sich auf kleine, überschaubare Gefechte. In 43 Einzelmmissionen, zwölf strategischen Operationen oder vier umfangreichen Kampagnen können die Ereignisse des Winters '44/45 sowohl aus der amerikanischen wie der deutschen Perspektive nacherlebt werden. Die Kampagnen laufen weitgehend dyna-

misch ab, das heißt der Ausgang einzelner Scharmützel beeinflusst die strategische Gesamtsituation. Oft macht erst die Eroberung bestimmter Schlüsselpositionen den Weg für die Truppen ins Hinterland frei. Verstärkung wird nicht mehr durch ein Punktesystem eingekauft, sondern entsprechend den historischen Fakten zugeteilt. Sie platzieren die frischen Truppen auf einer Übersichtskarte und legen fest, in welchen Frontabschnitten Bomben- und Artillerie-Unterstützung zur Verfügung stehen werden.

**D**ie »Close Combat«-Reihe spaltet die Strategiespiel-Gemeinde wie sonst kaum ein anderer Titel. Besonders im angelsächsischen Raum gibt es eine eingeschworene Schar überzeugter Fans, während in Deutschland Kritiker und Spieler bislang eher reserviert reagierten.

Tatsächlich lädt Close Combat geradezu zu Kontroversen ein: Dass man im Zweiten Weltkrieg auch die Wehrmacht übernehmen kann, stößt manch einem übel auf. Des Weiteren ist es ungewöhnlich, historische Schlachten in Echtzeit zu simulieren. Zudem ist auch die Ebene

**»Unter den historischen Taktikspielen derzeit konkurrenzlos.«**

nicht alltäglich: Sie kommandieren taktische Verbände und einzelne Fahrzeuge, wobei jeder Soldat individuell mitberechnet wird. Allerdings hat jeder Gefreite zwar seinen eigenen Namen, einen Gesundheitszustand und Moral, doch bewegen Sie ihn immer nur zusammen mit seiner Einheit.

## Ardennen-Polka

Überhaupt geht es auch beim vierten Teil von Close Combat

## FAKTEN

- Historisches Szenario
- Trainingseinsätze
- 43 Einzelmmissionen
- 12 strategische Operationen
- Vier Kampagnen
- Fünf Schwierigkeitsstufen
- Kurze Videofilme



## Nahkampf-Blues

Das eigentliche Gefecht findet auf einer taktischen Karte statt, über die sich die Soldaten und Fahrzeuge – untermalt von einer gelungenen Geräuschkulisse – bewegen. Befehle erteilen Sie mit wenigen Mausklicks oder noch schneller über die Tastatur. Sie können Ihre Männer mit verschiedenen Geschwindigkeiten vorrücken lassen, Angriffsziele bestimmen oder einen Hinterhalt vorbereiten. Im Allgemeinen halten sich die Jungs an die Anweisungen, doch kann es in der Hitze des Gefechtes zu eigenmächtigem Verhalten kommen. Auf Wunsch lassen sich solche Eskapaden abschalten.

Ihr Ziel ist es, bestimmte Positionen zu erobern oder gegen Angriffe zu verteidigen. Dabei kann es durchaus geschehen, dass der Gegner angesichts Ihrer Überlegenheit flieht. Das Einsatz-Ende ist nun klarer definiert und auch einige KI-Macken sind beseitigt, wenngleich es vereinzelt noch immer zu ärgerlichen Situationen kommt. Speziell die Wegfindung ist sehr mäßig und lässt Ihre Panzer oft mitten durchs Gelände holpern, während die Straße daneben völlig frei ist.

Entscheidend für Sieg oder Niederlage ist neben dem klugen Einsatz der richtigen Verbände

## THOMAS WERNER

Auch diesmal wird es Close Combat in Deutschland schwer haben. Nicht nur, dass keine Übersetzung geplant ist – schon mit dem ungewöhnlichen Konzept sitzen die Entwickler zwischen allen Stühlen. Eingefleischte Echtzeit-Strategen werden den Aufbau vermissen; überzeugte Runden-Strategen, sonst geradezu magisch angezogen von historischer Akkuratess, werden durch den hektischen Echtzeit-Ablauf verwirrt. Beiden Spielertypen entgeht einiges. Schließlich erfordern Gefechte auch in der Realität schnelle Entscheidungen und sind somit prädestiniert für eine Echtzeit-Umsetzung. Bei Close Combat 4 wurden etliche Fehler des Vorgängers vermieden – so sind die Scharmützel überschaubarer und der Ablauf von Kampagnen besser gestaltet. Zeit also, Close Combat eine Chance zu geben!

### PRO & CONTRA

- ➔ Bislang konkurrenzlos
- ➔ Historische Details
- ➔ Jetzt übersichtlicher
- ⬇ Miese Wegfindung
- ⬇ Kleine KI-Macken

## DIE CLOSE-COMBAT-EVOLUTION

### CLOSE COMBAT (1996)

Im Jahr 1996 befindet sich die Spieleabteilung von Microsoft noch im Aufbau. Close Combat gehörte zu den ersten Microsoft-Spieletiteln und konnte dank zahlreicher Details besonders in Amerika punkten. Behandelt wurden die Gefechte in Frankreich zwischen deutschen und amerikanischen Truppen im Zweiten Weltkrieg.

### CLOSE COMBAT 2: DIE BRÜCKE VON ARNHEIM (1997)

Vor allem in Amerika konnte der dort »A Bridge too far« untertitelte zweite Teil zahlreiche Preise und hohe Verkaufszahlen verbuchen. Die Kampagnen waren nun keine simple Anordnung von Gefechten mehr, denn es konnte durchaus zu Gegenangriffen kommen. Neu waren zudem mehrstöckige Gebäude und ein ausgereiftes Nachschubsystem.

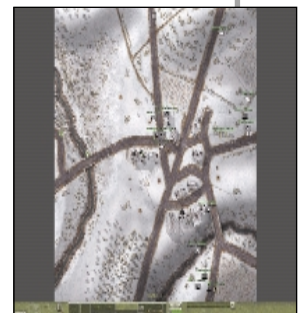
### CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT (1998)

Zwar wartete dieser Teil mit verbesserter Grafik auf, doch kam die Beschäftigung gleich mit der gesamten Ostfront bei den Spielern nicht gut an. Wohl auch deshalb wurde dies der letzte bei Microsoft veröffentlichte Close-Combat-Teil.

### CLOSE COMBAT 4: BATTLE OF THE BULGE (1999)

Erstmals vertreibt Mindscape/SSI ein Spiel der Reihe, das zugleich eine Rückbesinnung auf alte Tugenden bedeutet. Behandelt wird die Ardennen-Offensive. Besonders der Kampagnen-Ablauf wurde deutlich verbessert, aber auch ansonsten sind viele Schwächen ausgebügelt. Leider hakt es noch bei der Wegfindung, und auch andere KI-Macken sind ärgerlich.

auch ein vorsichtiges Vorgehen. Wer frühzeitig mit seinen Panzern die Deckung verlässt, ist ein willkommenes Ziel für Panzerfäuste und Abwehrkanonen. Besonders die Infanterie sollte jeden Schutzwinkel nutzen, denn feindliche Soldaten kennen keine Gnade. Spannende Partien gegen einen menschlichen Gegner lassen sich in rund einer Stunde austragen. Wer mag, darf sogar eigene Szenarien entwerfen. Unter den historischen Taktikspielen ist Close Combat 4 derzeit konkurrenzlos. (tw)



Die Übersichtskarte lässt sich jederzeit aufrufen.



Zu allen Einheiten lassen sich Informationen abrufen.

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	80

**SPIELSPASS 70**

Standpunkt

# Formel Eins 99

**Hersteller:** Studio 33/Take 2 Interactive **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** 2 bis 8 (Modem, Internet, Netzwerk) **3D-Grafik:** Direct3D **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

**Jüngstes Beispiel für eine gewagte Konvertierung: Studio 33' Versoftung der offiziellen Formel-1-Lizenz 1999.**

Wieder wird ein PlayStation-Rennspiel umgesetzt und wieder hat kein Mensch es für nötig befunden, den Fähigkeiten eines Windows-Rechners gerecht zu werden.

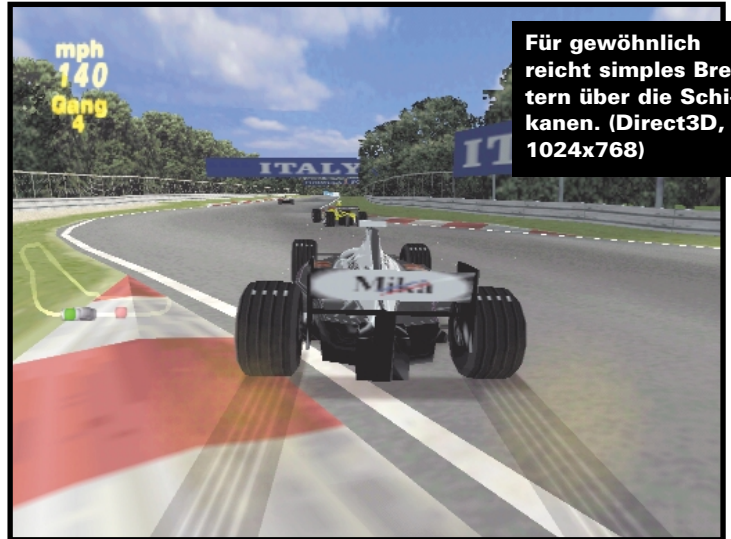
Auf der Psygnosis-Website wird sogar bestritten, dass »Formel Eins 99« für den PC erscheint; erst ein Blick auf die Homepage des deutschen Publishers Take 2 zeigt Ihnen die Win95/98-Version des Spiels.



Alle Original-Teams sind vertreten.

## Schumi & Co.

Wie gehabt kurven Sie dank der offiziellen Lizenz mit allen wichtigen Fahrern über authentische Kurse. Im Modus »Schnelles Rennen« wählen Sie alle Strecken



direkt an. Hier spielt es kaum eine Rolle, wie Sie die Schikanen und Kurven schneiden, Hauptsache, Sie tun es. Anders ist der »Grand Prix«-Modus, bei dem Sie auf Benzin, Reifen und Beschädigungen achten müssen. Auf Wunsch schalten Sie alle oben genannten Punkte ein, auf Regelverstöße wird geachtet, zudem dreht sich Ihr Auto dann und wann. Das geschieht jedoch fast automatisch, sobald Sie von der Strecke abkommen. Vollgasfahrten durch Kurven und geradeaus-fahren über Schikanen funktionieren immer noch (auch wenn sie durch das Reglement geächtet werden).



Nur im Cockpit gibt es einen Rückspiegel. (Direct3D, 1024x768)

Grafisch erwartet Sie nicht viel: Transparenz- und Filter-Effekte übertünchen nicht die grobe Auflösung der Renn-Daten. Musik gibt es keine, die Motorengeräusche wimmern jämmerlich, dazu kommen teils merkwürdige, teils falsche Kommentare von Heiko Wasser und Christian Danner. (mash)

## FAKTEN

- Offizielle '99er-Lizenz der FIA
- Alle Original-Teams, -Fahrer und -Strecken
- Geringfügige Simulationselemente
- 16 Kurse

## MARTIN SCHNELLE

Auch die neueste PC-Inkarnation der Formel-1-Reihe hat noch immer die gleichen Probleme: Bretttern über Schikanen bringt Sie im Nu um fünf Positionen weiter. Doch zumindest gibt es jetzt einen Rückspiegel – allerdings nur in der Cockpit-Perspektive. Auch mit eingeschalteten Drechern fährt Ihr Wagen wie auf Schienen; Schleudern ist nicht möglich, das Auto legt unmotivierte Powerslides hin.

Zumindest lässt sich das schnell erlernen und außerdem dürfen Sie ja als Schumacher oder Häkkinen über die Original-Strecken heizen. Ich warte jedoch lieber auf die Umsetzung der '98er-Lizenz: Grand Prix 3.

## PRO & CONTRA

- Einfacher Zugang
- Offizielle Lizenz

- Mäßiges Fahrverhalten
- Präsentation

unterdurchschnittlich

Standpunkt

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	50
Sound	40
Einstieg	80
Komplexität	30
Steuerung	60
Multi-Player	60

**SPIELSPASS 55**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Funk-Flitzer

**Hersteller:** Sierra/Havas **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC) **3D-Grafik:** – **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32 MByte RAM

**Ein Spiel für die ganze Familie, so verspricht uns die Verpackung. Für eine äußerst kleine Familie allerdings.**

**W**enn es ferngesteuerten Autos zu gut geht, fahren sie auf Bau-Kies. Oder auf Gartenkursen mit randalierenden Gantzwerge.

Manchmal wagen sie sich sogar auf gefährliche Friedhöfe, wo es spukt. Aber was soll's: die kleinen Flitzer sind stabil und vertragen so einiges.



Auf dem »Verwunschenen Kurs« regt sich ein Gruft-Inhaber etwas auf.

Die große Stärke des Spiels sind seine quicklebenden Rennstrecken. Die bis zu vier Rennwagen sind nicht allein, fast immer gibt es Bewohner, die alles andere als erfreut über die Miniautos sind und ihre Renn-tätigkeit kräftig behindern. Die putzigen Animationen von Schildkröten, Fröschen und anderem Getier passen hervorragend zu den abwechslungsreichen Strecken, die durch Wassergräben, über Sprungschancen oder Mini-golf-Anlagen führen.

Anders als im thematisch recht ähnlichen »Re-Volt« steuern Sie Ihr Auto diesmal aus einer Vogelperspektive, die in der geringsten Auflösung 640 mal 480 unüber-



Die Funk-Flitzer-Strecken müssen sich in punkto Niedlichkeit vor niemandem verstecken. (640 x 480)

**»Einfach zu putzig.«**

sichtlich, ab 800 mal 600 (ein Pentium/200 sollte es dann aber schon sein) aber ver-

träglich ist. Wie beim angesprochenen Rivalen liegen auf Wunsch Extras wie Raketen oder Ölbehälter herum, die durch unterschiedliche Symbole gut zu identifizieren sind.

Jede Rennstrecke besitzt sogar eine eigene Hintergrund-Musik; eher ländlich auf dem Hillbilly-Kurs, etwas hektischer im Garten mit seinen Bomben-Zwerge. Die Motorgeräusche der vier verschiedenen Flitzer – ihre Eigenschaften reichen von sehr stabil, aber langsam, bis hin zu schnell, aber leicht aus der Spur zu bringen – tönen allerdings reichlich primitiv. (uh)

## FAKTEN

- 4 erschiedene Wagen
- 8 Strecken
- Mehrspieler nur per Split-Screen
- Anspruchsvoller Turnier-Modus
- 6 Bonuswaffen
- Wagen aufrüstbar



Frau Marmeltier aus dem Vorspann kann den Funk-Flitzern nichts abgewinnen.



Der Baja-Bug ist das beste Allround-Fahrzeug.

## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

Für Programme wie dieses ist ein gut funktionierender Mehrspieler-Modus fast schon Pflicht. Wird er nicht mehr – wie noch auf der Homepage von Sierra angekündigt – so richtig eingebaut, leidet der Spielspaß beträchtlich. Aber gut: Wenn Sie eine allein erziehende Mutter mit Einzelkind sind, können Sie mit dem als Familienspiel ausgewiesenen Sendboten der Niedlichkeit nicht viel falsch machen. Sitzen aber mehr als zwei Personen um den Monitor herum, wird's Zoff geben. Wenigstens wird auch Solo-Spielern dank eines Turnier-Modus noch eine Menge geboten.

### PRO & CONTRA

⚡ **Abwechslungsreiche Kurse**

⚡ **Niedliche Fahrzeuge**

⚡ **Billige Motorgeräusche**

⚡ **Schlechter**

**Mehrspieler-Modus**

### PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	50

**SPIELSPASS 67**

# Links LS 2000



**Hersteller:** Access Software/Microsoft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98  
**Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet), Online-Turnier mit beliebig vielen Golfern ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/150, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

**Zum ersten Mal unter Microsofts Flagge: Hat das gute oder schlechte Auswirkungen auf die Golf-Referenz »Links LS 2000«?**



**Bunkerkönig: Fuzzy ist in »St. Andrews« im Sand versackt. Gut, dass Sie im EasySwing-Modus sind.**



**Da kommt er geflogen: Schlagwiederholung aus der Green-Perspektive.**



**Ideen haben diese Golfer: Im »Mauna Kea Resort« trennt der Pazifik Fairway und Green. (1280x1024)**

## FAKTEN

- 5 neue, 1 alter Kurs
- 3 Schlag-, 30 Spielvarianten
- 12 Golfer
- Fotorealistische Grafik
- Zahlreiche Kamera-Fenster
- Editierbare Geräuschkulisse
- Mit Bildschirm-schoner

**E**igentlich erstaunlich: Im Sportgeschehen dominiert EA Sports in allen erdenklichen Spielarten. Bis auf Golf: Hier verteidigt Platzhirsch »Links« seit über zwölf Jahren erfolgreich sein Revier.

Dabei gibt es durchaus Angriffe in Form der »PGA«- oder jüngst »Tiger Woods«-Titel. Doch gegen die famose Spielbarkeit, die Optionsflut und das edle Flair der Links-Reihe konnte bislang kein Konkurrent bestehen. Ändert sich das mit »Links LS 2000«? Immerhin verkaufte der Carver-Clan die eigene Firma Access unlängst an Microsoft, den Software-Giganten, der die Spiel-Engine früher für den eigenen Golf-Titel einsetzte.

## Schlagende Wetter

Der Vorspann lehnt sich schwer an Erfolgstitel von EA Sports an: Wuchtige Drum'n'Bass-Klänge donnern zu Golf-Standbildern durch die Lüfte – doch keine Angst, anschließend geht es gewohnt gediegen weiter. Allerdings suchen Links-Kenner die Unterschiede zur Vorjahres-Edition mit der Lupe, es gibt nur verschwindend wenige Neuerungen. Gut, aus dem Startmenü dürfen Sie nun direkt zum schnellen Match gegen Golf-Ikone Arnold Palmer in Schottland aufbrechen. Das aber nur im neuen EasySwing-Modus, in dem Sie die grobe Schlagrichtung angeben und der Computer für Sie den Rest übernimmt. Gottlob bleibt

uns die bewährte 2- bis 3-Klick-Steuerung erhalten, ebenso wie das ausgefallene Maus-Geschiebe namens Power-Stroke, bei dem millimeterkleine Cursor-Bewegungen über Wohl und Wehe des Golfballs entscheiden.

Rund 30 Spielarten locken, darunter fünf neue wie die Wolf-Challenge-Variante: In einer Viererbande lochen Sie allein oder mit einem Partner um die Wette ein. Bargeld lacht: Gewinnen Sie, teilen Sie sich die Loch-Prämie mit dem Kollegen, als Einzelkämpfer wirkt Ihnen sogar das doppelte Preisgeld.

## Neue Bälle rollen gut

Links wäre nicht Links, wenn nicht wieder ein paar neue, fotorealistische Golfplätze mit dabei wären.



**Schwierige Sache: Das Power-Stroke-System ist nach einem Jahr nicht einfacher zu bedienen. (800x600)**

Da hätten wir, aloha, »Hapuna« und »Mauna Kea Resort« – letzterer ist nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen »Links 386 Pro«-Kurs. Beide sind durch ihre schrägen Greens recht schwierig. Neben dem schon aus dem Vorjahr bekannten schottischen »St. Andrews Links Old Course« dürfen Sie sich jetzt auch auf den New und Jubilee Courses versuchen. Alle drei kommen grafisch eher unspektakulär daher, dafür sind die einzelnen Löcher mit durchschnittlich 400 Metern sehr lang und mit fiesen Sandbunkern gespickt. Der Sechste im Bunde ist der »Covered Bridge Golf Club« im US-Bundesstaat India-

na. Ein moderater Schwierigkeitsgrad, viel Wasser.

## Kennen Sie Fuzzy?

Die vollmundig angepriesenen vier neuen Golfer sind ein guter Jux: Warum brauchen die pro Nase bis zu 17 MByte Festplattenspeicher, wo sie so toll gar nicht aussehen? Andere Sportspiele ermöglichen heutzutage schon das Einbinden eigener Gesichtszüge. Na gut, immerhin handelt es sich bei einem der vier Neuen um Fuzzy Zoeller. Der hat nichts mit billigen Western zu tun, sondern scheint zumindest unter

## »Verschwindend wenige Neuerungen.«

**Stock-&-Stein: Arnold, pardon, Trantor nimmt eine Abkürzung. (800x600)**

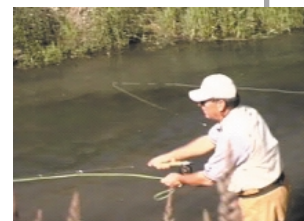
amerikanischen Hardcore-Golfern bekannt zu sein. Freund Fuzzy ist der Erfinder des oben beschriebenen Wolf-Challenge und nach eigenen Angaben schon dreimal um die Welt gereist. Er kennt dennoch keinen schöneren Ort als den US-Bundesstaat Indiana und entwirft in

seiner Freizeit Golfkurse wie »Covered Bridge«. Gewitzter Bursche. Lernen Sie ihn und seine Marotten in ein paar Videos kurzerhand kennen.

Wie gewohnt führt Access eine Liste der weltbesten Links-LS-Spieler, die sich in On- und Offline-Meisterschaften miteinander messen. Für Live-Duelle steht Ihnen kostenlos die Microsoft Gaming Zone offen. (ra)

## DAS IST NEU

- Fünf neue Kurse
- Vier neue Golfer
- Schnellstart-Funktion
- EasySwing-Schlag-Modus
- Fünf neue Spielmodi, darunter Wolf Challenge
- Standbild-Unterricht zu den wesentlichen Funktionen
- Verschiedene Wetterverhältnisse
- Online-Matches über die Microsoft Gaming Zone



**Fuzzy Zoeller ist nicht nur ein guter Golfer, nein, er angelt auch mal einen über den Durst.**

## DIE VIDEOS

Die Videos gehören zum schrillsten, was uns diesen Monat unter die Augen kam. Der schottische Fremdenverkehrsverein lockt mit Tauziehen und Volkstänzen, die Kollegen aus Hawaii preisen die 21 geologischen Zonen von Big Island. Der Brüller aber ist die Geschichte von »Old Town Morris«: der St.-Andrews-Platzwart des letzten Jahrhunderts erzählt beispielsweise, wie sein Sohn mit abgesägter Schrotflinte, eh, abgesägtem Golfschläger mit ihm die Kurse abgesprochen ist.



**Made by Fuzzy: der »Covered Bridge Golf Club«.**

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	80
Multi-Player	90

**SPIELSPASS 86**

## ROLAND AUSTINAT

Relativ dreist: Microsoft verkauft uns Links LS 1999 mit minimalen Erweiterungen und fünf neuen, nicht gerade leichten Golfplätzen als 2000er-Ausgabe. Na gut, immerhin bleibt Links noch immer die Referenz des munteren Schläger-Schwingens, doch die Grafik wirkt trotz nun mehrfachen Bewölkungsstufen im Zeitalter der eigenen NHL-Gesichter etwas hausbacken. Wie wär's mit vorbeiziehende Wolken oder wogende Wellen?

Der vielgerühmte EasySwing mag Neueinsteigern die Chance geben, recht begrenzt ins Metier einzusteigen, Profis bleiben bei dem bewährten 2-, beziehungsweise 3-Klick-Schwingung.

Besitzer der 99er-Fassung dürfen den Hunderter im Portmonee lassen. Wer sie jedoch noch nicht hat, kauft mit Links LS 2000 die PC-Golf-Referenz.

## PRO & CONTRA

- ⚡ Famoses Spielgefühl
- ⚡ Fünf neue Kurse

- ⬇ Grafik verbesserungsfähig
- ⬇ Starres Publikum

**Standpunkt**

# Asheron's Call

**Hersteller:** Turbine/Microsoft ■ **Testversion:** Importversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** über 1000 pro Server ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Modem ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**Kompliment: Nie war der Eintritt in die hochkomplexe Welt der Online-Rollenspiele leichter.**



Die klassische Arbeitsteilung vieler Rollenspiele gilt auch online: Kämpfer (Mitte) an die Front, Magier in die zweite Reihe (rechts). (Alle Bilder Direct 3D)

## FAKTEN

- 3 Rassen
- 7 Charakterklassen (oder freier Charakter)
- 9 Charakterattribute
- 35 Fähigkeiten
- Circa 60 vorgegebene Chat-Posen
- Neuartiges Vasallen-System

**E**in kostengünstiger Telefon Tarif und eine Kreditkarte sind bei Online-Spielen Pflicht – von daher wird es sicher noch einige Zeit dauern, bis sie sich in Deutschland durchgesetzt haben.

Wenn überhaupt; sind Epen wie »Ultima Online« (Test in 12/97) oder »Everquest« (Test in 5/99) doch so zeitaufwändig, dass man zum richtigen Spiel fast noch ein zweites Menschenleben benötigt. Mit einem neuen Online-Projekt bringt Microsoft aber eine weitere Versuchung auf den Plan.

### Aller Anfang ist leicht

Die wichtigste Entscheidung ist die Wahl der eigenen Charakterklasse. Sämtliche Archetypen sind vertreten: der gewöhnliche Kämpfer, der Magier mit starken

Offensivsprüchen, der Priester mit seinen Heilzaubern, der Vagabund mit seinen Dietrichen und noch drei Zwischenstufen (Verzauberer, Schwertmeister und Bogenschütze). Experten erschaffen sich selbstverständlich einen

## »Ein weiterer Versuch, Ihr Leben durcheinander zu bringen.«

»Abenteurer«, bei dem sie ganz nach Belieben eigene Schwerpunkte setzen. Ist diese Prozedur (inklusive Wahl der Haarfarbe, der Nasenform und anderer Kleinigkeiten) bewältigt, geht's in den Übungstempel. Mit dem vorbildlichen Tutorial, welches die wichtigsten Funktionen Schritt für Schritt erläutert, dürfte praktisch



War einige Zeit mein Mentor: die Kriegerin »Balla bint hajibaba«.



Wildes Gemetzel: Die Kämpfe wirken gelegentlich etwas unübersichtlich.

jedermann zurechtkommen. Bestehen Sie alle Einweisungen, gibt's schon die ersten Erfahrungspunkte.

### Mein erster Beruf: Hasentöter

Per Kombination aus Tastatur und Maus steuert's sich am besten: Mit der Tastatur lenkt man, mit der Maus betrachtet man die Umgebung oder führt per Doppelklick Aktionen aus. Mit Händlern quatschen und Gegenstände kaufen, Schilder lesen oder andere Spieler betrachten dürfte am Anfang die häufigsten Handlungen sein. Danach betätigen Sie sich am besten erst einmal als

Häschen-Killer oder Schneemann-Zertrümmerer – auch das gibt Erfahrung – in der Nähe des am Start gelegenen Dorfes, bevor Sie sich in einen Anfänger-Dungeon trauen. Der ist an Schildern wie »Für 1. – 6. Stufe« zu erkennen und bietet Gegner, die sich richtig wehren. Doch Vorsicht! Sind Sie vom vielen



Bei einem unserer Jagdausflüge treffen wir auf einen Bekannten meiner Gönnerin Balla bint hajibaba.

um sich Hau'n erschöpft, können Ihnen selbst kleine Ratten gefährlich werden.

Wenn Sie Ihre Spezialfähigkeiten nur oft genug ausführen, werden die von ganz alleine besser. Normale Fertigkeiten aber müssen gezielt trainiert oder mit wertvollen Skill-Punkten aufgewertet werden, die man nur beim seltenen Aufstieg in eine neue Erfahrungsstufe erhält. An Fähigkeiten herrscht kein Man-

gel: Wenn Sie sich mit einer Waffe besonders auskennen oder Meister des Gegenstände-Identifizierens sind, ist das Gold wert.

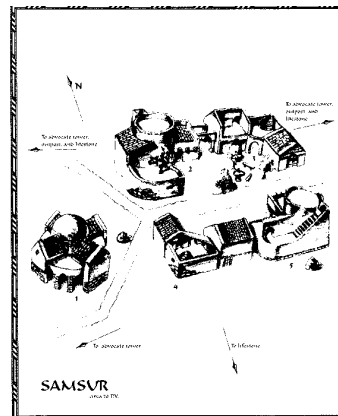
Aber auch exotische Begabungen, wie Kochen oder Pfeile herstellen, haben sich schon als sehr nützlich erwiesen.

## Immer schön zusammen

Im weiteren Spielverlauf sollte man einem lokalen Fürsten den Treue-Eid schwören. Geht man

dann zusammen mit seinem Führer auf Abenteuer-Jagd, nützt das beiden. Zwei spezielle Fähigkeiten, Loyalität und Führungseigenschaft, legen sogar fest, wie sehr sich das aufs eigene Erfahrungspunkte-Konto auswirkt. Es ist zwar auch möglich, als Einzelgänger durch die Lande zu streifen, dass ist aber eher langweilig, zieht doch jedes Online-Spiel das größte Vergnügen aus der Interaktion mit realen Menschen und den echten Freundschaften, die aus solchen Verbindungen entstehen können. Asheron's Call ist da keine Ausnahme.

Zu unserem Testzeitpunkt hatte das Spiel schon einige Updates durchlaufen und lief sehr stabil. Wenn Sie sich schon immer für Online-Spiele interessiert haben, aber nie die Gelegenheit dazu fanden, raten wir: Riskieren Sie mal einen Blick. Und wenn Sie viel Zeit (Haftstrafe) und Geld (Sie heißen Dr. Schneider) mitbringen, können wir Ihnen das Programm auf jeden Fall empfehlen. (uh)



Die Stadtkarten des Handbuchs erleichtern Ihnen den Einstieg.

## DREI RASSEN

Die Rassen von Asheron's Call sind ohne Probleme realen Völkern zuzuordnen. Neben anderen Schwerpunkten bei der Charakter-Erschaffung sind vor allem die Baustile ihrer Städte völlig unterschiedlich.



Die Aluvianer gleichen den Angelsachsen (die Engländer des Mittelalters) und sind als sehr kriegerisch bekannt.



Die Gharu'ndim haben ihre Vorbilder im Mittleren Osten. Das dunkelhäutige Volk besteht aus geborenen Händlern.



Die Sho erinnern an die Samurai Japans. Sie sind Meister des unbewaffneten Kampfes, der Ihnen förmlich als Kunst gilt.

## UDO HOFFMANN

Wer sich bisher nie an ein Online-Spiel traute, bekommt mit Asheron's Call den idealen Einstieg serviert: Eine sinnvolle, aus »Everquest« bekannte Trennung von Player und Player-Killer führt im Zusammenhang mit einem Vasallen-System, das erfahrene Spieler belohnt, wenn sie sich um Neulinge kümmern, zu einer denkbar harmonischen Spielwelt. An allen Ecken und Enden reißen sich die Cracks förmlich darum, unerfahrene Spieler anzuleiten. Das wäre doch mal eine prima Straftäter-Therapie: Zu einem guten Menschen werden – dank des erzieherischen Asherons!

Die für ein Online-Spiel gute Grafik und die eingängige Steuerung tun ihr Übriges, auch Otto-»Hab mal von Online-Spielen gehört«-Müller Spaß am Spielen zu vermitteln. Nur absoluten Experten ist das Spiel vielleicht ein wenig zu gradlinig und überschaubar. Aber wie viele gibt's davon schon in Deutschland?

## PRO & CONTRA

- ➔ Einstieg leicht gemacht
- ➔ Einfache Bedienung
- ⬇ Figurengrafik holprig
- ⬇ Rassen sind sich recht ähnlich

Standpunkt

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	60
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	60
Stabilität	90

SPIELSPASS 83

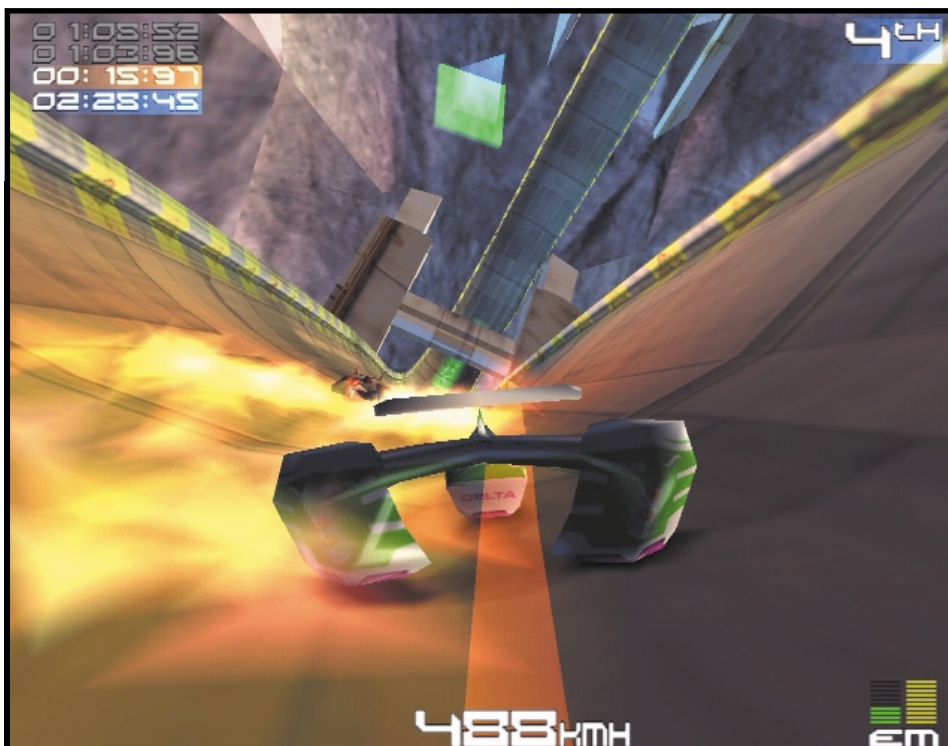
## DIE ZONE

Die Microsoft Gaming Zone, in der sich Asheron's Call abspielt, versucht Kreditkartenbetrug zu vorzuzukommen, indem Sie alle wichtigen Nachrichten bei der Anmeldung automatisch codiert. Der Preis bewegt sich im üblichen Rahmen: Sie zahlen pro Monat 9,95 US-Dollar, der erste Spielmonat ist umsonst.

# Killer Loop

**Hersteller:** VCC Entertainment/Crave Entertainment ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**Reaktionskünstler mit starkem Magen sollten sich an »Killer Loop« wagen!**



**Halsbrecherische Action! Es geht tief hinab, danach gleich wieder hoch hinaus. Der richtige Moment, dem Vorderrmann einen Marschflugkörper auf den Hals zu hetzen! (1280x1024 (alle Bilder Direct3D))**

## FAKTEN

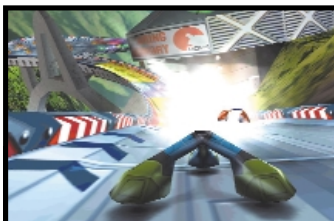
- 3 Gefährte, dreimal verbesserbar
- 8 Strecken in 7 Umgebungen
- Angriffs- und Verteidigungswaffen
- Sehr schick, sehr schnell
- »Magnet-System«
- Stampfender Techno-Soundtrack
- Abgefahrenes Strecken-Design
- 3 Kameraperspektiven

**B**eim Wort »Rennen« denken Sie an vier Räder und Geschwindigkeiten bis 300 km/h? Dann müssen Sie umdenken: In der Zukunft werden Rennen mit »dreibeinigen« Gleitern, den Tripods, ausgetragen.

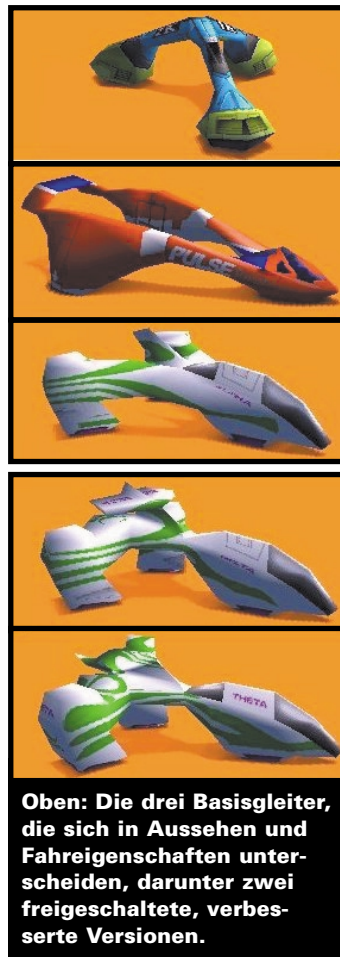
Diese Gefährte schweben über dem Boden, erreichen Geschwindigkeiten bis zu 800 km/h und können dank eines zuschaltbaren Magneten Steilkurven bezwingen und sogar an Tunneldecken entlangdüsen. Drei Gleiter, die sich in Aussehen, Geschwindigkeit, Beschleunigung und »Straßenlage« unterscheiden, stehen für Sie zur Fahrt bereit.

## Energie tanken

Der Schwebezustand verbraucht jedoch Energie, die Sie über grüne Felder auf der Strecke nachtanken. Gelbe Flächen passieren Sie, um den Haft-Magneten aufzuladen. Diesen benötigen



**Volltreffer! Die Rakete zerstört die Siegesträume des Vorderrmannes (1240x1028).**



**Oben: Die drei Basisgleiter, die sich in Aussehen und Fahreigenschaften unterscheiden, darunter zwei freigeschaltete, verbesserte Versionen.**

Sie dringend, damit Ihr Gleiter bei den halsbrecherischen Streckenabschnitten in der optimalen Spur bleibt. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, zeigt ein Symbol an, wo momentan oben und unten ist. Mit der Zeit verbraucht sich auch die Magnet-Energie. Geraten Sie dann an einen Abschnitt, in dem diese spezielle Art der Haftung unverzichtbar ist, werden Sie unsanft auf den Boden der Tatsachen hinab befördert und verlieren wertvolle Sekunden, bis Sie wieder in Schwung kommen. Auf Wunsch aktiviert der Rechner den Magneten bei Bedarf selbst, was sich besonders beim extremen Tempo im weiteren Spielverlauf durchaus empfiehlt, da Sie sich so voll auf die Strecke konzentrieren können. Zusätzlich zu den Energiefel-

dern finden sich lila Dreiecke auf der Strecke. Bei diesen Boni wird zufällig festgelegt, ob es sich um Verteidigungs- oder Angriffswaffen handelt. Sie dürfen Minen legen, ein Schutzschild aktivieren, Laser, Raketen oder Marschflugkörper abfeuern. Besonders nützlich ist der Schutzschild mit gekoppelter kurzzeitiger Turbo-Beschleunigung, die Sie die entscheidenden Plätze nach vorn bringen kann.

Sie haben die Qual der Wahl: Meist müssen Sie blitzartig entscheiden, ob Sie lieber durch ein Energiefeld rauschen oder sich mit einer Waffe ausstatten. Erst, wenn Sie die Strecken halbwegs auswendig gelernt haben und wissen, welches Extra sich wo befindet, können Sie ein wenig planen.

### Die Meisterschaft, die Meister schafft

Sie können entweder auf Zeit fahren, sich im Mehrspieler-Modus mit Freunden messen oder die Meisterschaft in Angriff nehmen. Hierbei kämpfen Sie gegen acht andere Fahrer auf anfangs vier Strecken um den Sieg in der Klasse 1. Sind Sie auf jeder Piste als Erster hervorgegangen, erhalten



**Kopfüber auf Hawaii! Wenn Sie hier den Magneten nicht einsetzen, gehen Sie baden (1240x1028).**

Sie die schnellere Version des Tripods, mit dem Sie gewonnen haben und schalten eine Bonus-Strecke frei. Diese dürfen Sie allerdings nur mit dem Tripod fahren, mit dem Sie sich die Piste erkämpft haben. Sie können sich mit jedem der drei Gleiter bis in die vierte Klasse vorarbeiten, wobei Tempo und Gegnerleistung stetig wachsen. Gewinnen Sie auch hier mit allen Tripods, dürfen Sie die

Rennen mit 25 Prozent mehr Geschwindigkeit absolvieren.

### Mit der Maus zum Sieg

Gelenkt wird mit Tastatur, Joystick oder Maus. Die Joystick-Steuerung ist nicht zu empfehlen, da der Gleiter viel zu schwammig reagiert, die Kontrolle per Tastatur ist akzeptabel, wenn auch etwas hakelig. Die Steuerung mit der Maus, eine an sich verwegene Idee für ein Rennspiel, zeigt sich dagegen erstaunlicherweise als sehr genau, effektiv und gut dosierbar. Das Spiel bietet leider keinerlei Hintergrundgeschichte; auch ein Schadensmodell, Rückspiegel, Anzeige der Gegnerposition oder die Möglichkeit, selbst an den Gleitern herumzubasteln, sucht man vergebens.

Wer damit leben kann und nur den schnellen Geschwindigkeitsrausch sucht, wird mit Killer Loop aber jede Menge Spaß haben. (st)

## STEFAN SEIDEL

Killer Loop ist schnell, sehr schnell. Spätestens ab der dritten Tripod-Klasse düsen die Gleiter dermaßen flott über die Pisten, dass nur nerven- und magenstarke Reaktionskünstler als Sieger durchs Ziel gehen. Vor ein paar Jahren hätte man sich bei der Rasanz und der opulenten Grafik wohl verwundert und verzückt die Augen gerieben, heute jedoch hat man das alles irgendwie schon mal gesehen (Mega Race, Fatal Racing, Dethkarz und Star Wars Episode 1 Racer lassen grüßen). Die Magnet-Idee sorgt für spektakuläre Momente, das allein reicht aber nicht, um das Spiel in die höheren Ebenen der Rennspiele zu katapultieren. Ärgerlich ist zudem, dass man die hart erkämpften Bonus-Strecken nicht gleich mit allen Tripods befahren darf. Insgesamt ein rasantes, nettes Spiel, das für eine Weile durchaus Laune macht, dem es aber an frischen Ideen, vielfältigen Optionen, einer Story und größerem Umfang mangelt.

Geschwindigkeits-Fanatiker mit flinkem Händchen sollten sich durchaus für eine Probe-Runde auf die Piste begeben, aber bitte: Anschnallen nicht vergessen!

### PRO & CONTRA

- ⚡ Atemberaubend schnell
- ⚡ Schicke Optik
- 🚫 Kaum neue Ideen
- 🚫 Optionsarmut
- 🚫 Geringer Umfang
- 🚫 Keine Story

## PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	50
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	70

**SPIELSPASS 70**

### STRECKEN-KUNDE

Schon das Design der vier normalen Pisten sorgt für jede Menge Abwechslung:



Moskau



Mars



Hawaii



Himalaja

Aber auch die Bonus-Strecken haben es in sich, beispielsweise:



Himalaja (2)



Felsnadel



Raumstation

# Thandor

**Hersteller:** Planet4/Innonics ■ **Testversion:** Beta vom Dezember '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98  
**Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte

**Nach Amerikanern und Polen wollen jetzt auch Deutsche zeigen, dass sie richtige 3D-Echtzeit-strategie programmieren können.**

## FAKTEN

- 3D-Landschaft
- Eine Kampagne
- Über 20 Solo-Missionen
- Einführungsmissionen
- Forschung
- Boden-, Luft-, Wasser-Einheiten
- Variable Schwierigkeitsstufen
- Rund 20 Mehrspielerkarten

**P**lötzlich und unerwartet tauchte im letzten Spätsommer ein Spiel mit dem seltsamen Namen »Thandor« aus der Versenkung auf. Erste Vermutungen gingen in Richtung Fantasy-Epos oder Perry-Rhodan-Ableger.

Tatsächlich handelt es sich dabei um waschechte 3D-Echtzeitstrategie aus deutschen Landen. Mit dem Produkt aus der kommenden Spielehochburg Hannover

wollen die Entwickler gegen knallharte Konkurrenz ankommen. Ein mutiges Unterfangen, zumal die dreidimensionalen Genrekollegen bislang fast ausnahmslos strandeten, während traditionell gestaltete Titel wie »Age of Empires 2« oder »Command & Conquer 3« selbst Lara Croft bedrängten. Angeblich

**»Die ganze Chose ruckelt unangenehm.«**

war der Programmcodem schon 1997 fertig, wurde dann jedoch langwierig auf modischeres

3D umgestrickt.

Von der Story her gibt sich Thandor sehr konventionell: Sie müssen die Bewohner mehrerer Planeten vereinen für den gemeinsamen Kampf gegen die bösen Golraten, welche das Uni-



**Wenn das Hauptquartier explodiert, dann ist das Ende nah.**



**Auch bei Thandor greifen die Gegner gerne Ihren Stützpunkt an. (alle Bilder Direct3D, 800x600)**



Die Umgebung wirkt sehr ansprechend - ob Täler, Brücken über Lavaströmen oder Staudämme.



Bei vielen Gebäuden lässt sich ein Forschungs-Menü aufrufen.

versum gnadenlos unterjochen. Das größte Pfund, mit dem Thandor wuchern kann, ist die frei dreh- und zoombare 3D-Landschaft. Die ansehnlichen Gebirgszüge, Wasserflächen, Wüsten, Lava-Landschaften, Grasebenen und verschneiten Gegenden wirken allesamt gelungen und sind auch farblich ansprechend gestaltet - was man vom grau-braunen Rivalen »Earth 2150« nicht durchgehend sagen kann.

### Ruckeln für den Sieg

Dummerweise ruckelt die ganze Chose auf normal bestückten Rechnern ausgesprochen unangenehm, sobald eine nennenswerte Anzahl von Einheiten zusammengekommen ist. Eine Ursache dafür dürfte in den äußerst aufwändigen Berechnungen liegen. Zwar tasten sich die Truppen, bedingt durch die allenfalls durchschnittliche Wegfindungs-Routine, nicht besonders zielgerichtet durchs Unterholz (und auch die Computergegner leisten sich gerne einen Schnitzer), doch dafür wird die Flugbahn der Geschosse äußerst akkurat kalkuliert. Dies erlaubt einige interessante Taktiken. So werden Sie vom Computer gerne aus sicherer Distanz mit Artilleriefeuer eingedeckt, welches auch Mauern überwindet. Dagegenhalten können Sie nur durch zügige Forschung - die 20 Grundtypen von Radfahrzeugen, Panzern,

zweibeinigen Kampfkolossen, Schiffen oder Fliegern werden je nach Technologiestufe mit zahlreichen Waffensystemen kombiniert. Anfangs dürfen Sie auch nicht alle der fast 30 Gebäude erstellen, zu denen vom Verteidigungsturm über Mauern, diverse Fabriken bis hin zur Rohstoffgewinnung alle üblichen Anlagen gehören.

### Schürfen für den Sieg

Herzstück Ihrer Basis ist das Hauptquartier, das jedoch nur wenig Energie liefert. Zusätzliche Kraftwerke benötigen Tritium, das an den bläulich schimmernden Fundorten durch spezielle Pumpen gefördert wird. Ausgangsmaterial für den Aufbau Ihrer Armee ist allerdings das golden glänzende Xenit, welches ebenfalls nur an wenigen Stellen zu finden ist und dann mittels Minen ans Tageslicht geholt werden muss. Erschlossene Vorkommen sind zwar unbegrenzt ergiebig, doch mit jeder zusätzlichen Ressourcenquelle steigt der →

»Es gibt kaum öde Massenschlachten.«

## MANFRED DUY

Allmählich müsste es sich doch herumgesprochen haben, dass ein Spiel nicht schon durch 3D zum Renner wird. In dieser Hinsicht bin ich genauso konservativ wie die Mehrheit der Spieler, zumal wenn die Grafik dann noch so ruckelt wie bei diesem Titel. Thandor hat sicherlich gewisse Qualitäten wie sehenswerte Animationen der Einheiten, eine präzise berechnete Flugbahn der Geschosse und bereitet im Mehrspieler-Modus eine Menge Freude. Doch nach wie vor sitzen die meisten Strategen alleine vor dem Monitor, und da weiß ich eigentlich nicht so recht, warum man zu Thandor und nicht zu einem der anderen Konkurrenten greifen sollte. Das recht rudimentäre Diplomatiesystem jedenfalls ist mit Sicherheit kein Grund.

### PRO & CONTRA

- ➔ Gelungener Mehrspieler-Modus
- ➔ Sehenswerte Animationen
- ➔ Wenige Besonderheiten
- ➔ Ruckelnde Grafik

Standpunkt



Um alle Details zu erkennen, sollten Sie die Gefechte heranzoomen.

## Thandor

### DIE INNONICS-STORY

Seit rund zwei Jahren versucht die kleinen Hannoveraner Firma Innonics, im harten Konkurrenzkampf zu überleben. Bislang wurden von dem mutigen Team drei Produkte veröffentlicht:

#### Der Paukerschreck:



Kein Spiel, vielmehr eine Schummelhilfe für überlastete Schüler, die lieber Thandor spielen als Hausaufgaben zu

erledigen. Leider nur begrenzt ergiebig, folglich in unserer Rubrik »Bizarre Anwendungen« (PC Player 4/99) besprochen.

#### Land der Hoffnung:



Die mittelmäßige, eher trockene Siedler-Konkurrenz beeindruckte zunächst durch eine

wahre Bug-Flut, der immerhin durch intensive Kundenbetreuung begegnet wurde. Inzwischen ist Land der Hoffnung weitgehend spielbar und zum Sparpreis von rund 30 Mark erhältlich.

#### Thandor:

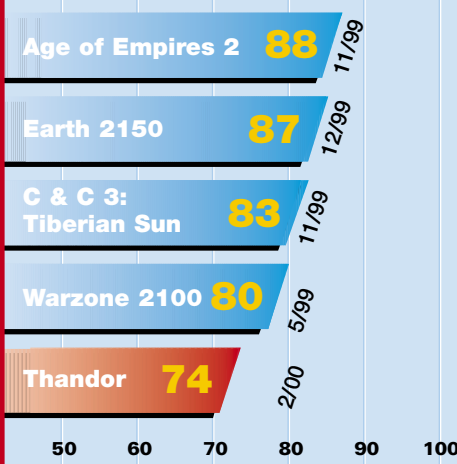
Mit diesem 3D-Echtzeit-Strategiespiel will man nun endgültig den Durchbruch



schaffen. Immerhin ist dieses Produkt das bislang professionellste von Innonics. Die Richtung jedenfalls stimmt.

### PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Trotz starrer Ansicht ist Age of Empires 2 sowohl optisch, als auch spielerisch derzeit unangefochtener Spitzenreiter. Earth 2150 hingegen besticht durch seine dynamischen Kampagnen und wird so zum Flaggschiff der 3D-Strategie. Unter den dreidimensionalen Spielen ragt Warzone 2100 durch intelligente Bedienung und durchdachte Gestaltung heraus. Command & Conquer 3 hingegen ist zwar nicht frei drehbar, ansonsten allerdings sehr solide Echtzeit-Kost im traditionellen Design. Gegen diese harte Konkurrenz hat es Thandor naturgemäß nicht leicht, wenngleich es ausbaufähige Ansätze bietet.



→ Ausstoß pro Stunde und muss eventuell in Silos zwischen gelagert werden. Da normalerweise nur in einem kleinen Radius um das Hauptquartier herum gebaut werden darf, erschließen Sie weiter entfernte Areale mit Pionierfahrzeugen. Diese sollten jedoch nicht ohne Eskorte entsandt werden, da die Gegner sonst rasch wehrlose Ziele zerstücken. Die Animationen der Truppen sind eine Augenweide – Walker stakten herum, Kettenfahrzeuge hinterlassen Spuren im Schnee und beim Abfeuern von Raketen oder Kanonen sind Rückstoß und Feuerschein zu beobachten. Speziell in der Nahansicht kommen diese Details schön zur Geltung; die

Explosionen sind jedoch in jeder Darstellungsgröße ein optischer Genuss.

### Gewinnen für den Sieg

Zwar gaben sich die Designer durchaus Mühe, die über 20 Missionen durch auf den ersten Blick unterschiedliche Aufgaben abwechslungsreich zu gestalten, doch läuft es stets darauf hinaus eine Basis auszubauen, zu forschen und die Karte von den Gegnern zu säubern. Immerhin gibt es ein einfaches Diplomatesystem, durch das man sich mit anderen Konfliktparteien verbünden kann, nur entfaltet diese Funktion erst bei Mehrspieler-Partien seine volle Wirkung. Ansonsten sind die Einsätze linear ange-



Das übersichtliche Bau-Menü wird mit einem Mausklick aufgerufen.

ordnet, die Solokampagne verzweigt nicht und bietet kaum Überraschungen oder wirkliche Atmosphäre. Bei einem Erfolg von Thandor soll jedoch eine Neuauflage mit Zwischensequenzen erstellt werden.

Ein Tutorial führt vorbildlich in die erfreulich einfache Bedienung ein – Sie können praktisch beliebig viele Bauaufträge in eine Warteschlange setzen und Truppen problemlos in Gruppen zusammenfassen.

Durch die sehr niedrige Fortbewegungsgeschwindigkeit der Fahrzeuge leidet die Dynamik des Spielablaufs ein wenig – manch ungeduldigem Zeitgenossen wird es öfters zu lange dauern, bis die Vehikel das Einsatzgebiet erreichen. Dafür erfordert das Spiel ein sehr taktisches Vorgehen, bei dem es stets auf eine passende Mischung der Einheiten ankommt und öde Massenschlachten weitgehend vermieden werden.

Die Ausgewogenheit der Fahrzeugtypen macht sich besonders im Mehrspieler-Modus bemerkbar. Wenn Ihnen menschliche Gegner fehlen, können Sie auf den rund 20 Karten gegen den Computer antreten. Ein Editor ist jedoch nicht vorhanden. (tw)

### THOMAS WERNER

## Standpunkt

Nun, Thandor ist ein deutlich besseres Spiel, als es der verkorkste Name vermuten lässt. Trotz der simplen Missionsstruktur ist es durchaus Spaß, die Technologien zu erforschen und den Geschossen auf ihrem Weg ins Ziel zuzusehen. Selten gab es in der Echtzeitstrategie eine taktisch so überzeugende Ballistik. Dennoch kann Thandor nicht restlos überzeugen – es fehlt der sprichwörtliche letzte Pfiff. Ob die Gegner in der banalen Hintergrundgeschichte böse Golrathen oder Tsungisten sind, interessiert wohl niemanden. Nicht nur die lahme, ansonsten immerhin gelungene Grafik-Engine wirkt so, als hätte ihr ein wenig Feinschliff nicht geschadet. Davon abgesehen ist Thandor jedoch solide Echtzeit-Kost – quasi 3D für Traditionalisten. Wer die großen Kracher dieser Saison schon erfolgreich abgefrühstückt hat, wird mit Thandor prima unterhalten.

### PRO & CONTRA

- ➔ Brauchbare Ansätze
- ➔ Akkurate Geschoss-Flugbahnen
- ➔ Forschung
- ➔ Banale Story
- ➔ Mäßige Kampagne

### PCPLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	60
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	80

**SPIELSPASS 74**

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Crusaders of Might and Magic

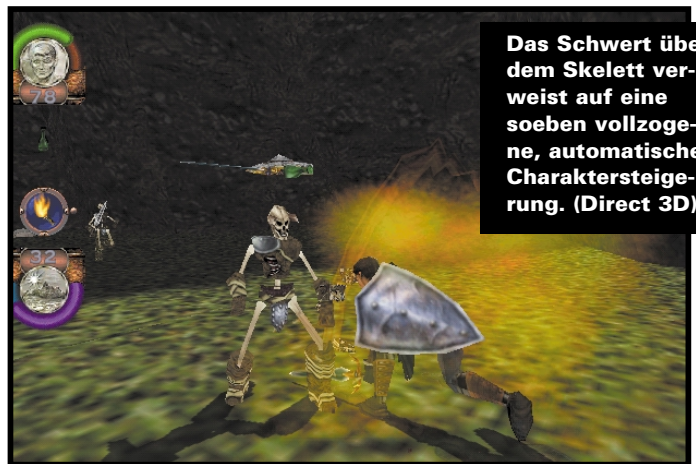
**Hersteller:** 3DO **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch **Multi-Player:** - **3D-Grafik:** Direct 3D **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte mit 4 MByte RAM

**Dieses Action-Rollenspiel spielt sich in etwa so, wie ein auf den puren Echtzeit-Kampf eingedampftes »Ultima 9«.**

**D**as ursprünglich für die PlayStation entwickelte Action-Rollenspiel entführt Sie in das Might and Magic-Universum.

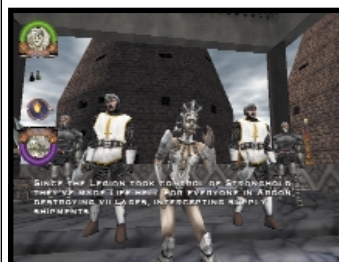
Als magiebegabter Schwertkämpfer Drake sollen Sie das Fantasy-Reich Ardon von den Schergen des Bösen befreien. Der gelenkige Drake verfügt über multiple Sprung- und Kampftechniken, seine vier Charaktereigenschaften steigern sich vollautomatisch. Ähnlich wie bei Ultima 9 bugsieren Sie Ihren Recken mittels Maus und Tastatur durch die flüssig scrollende 3D-Land-

schaft, um dort die in etlichen Varianten auftauchenden Untoten umzunieten. Zumeist sind dabei Nahkämpfe angesagt, bei denen Sie Ihr Schwert sprechen lassen. Die anschließende Leichenfledderei fördert Heiltränke, Rüstungsteile, Waffen und Zaubersprüche zu Tage. Den Kram verstauen Sie in Ihrem begrenzt aufnahmefähigen Inventar, um ihn später bei ansässigen Händlern zu verhöckern. Selbst wenn Sie mal wieder eine Sonderaufgabe aufgehalst bekommen, beschränken sich die Ge-



**Das Schwert über dem Skelett weist auf eine soeben vollzogene, automatische Charaktersteigerung. (Direct 3D)**

spräche mit den wie Ölgötzen herumstehenden Einwohnern Ardons auf ein, zwei Sätzchen - und ob Sie die Ansässigen nun ausrauben oder gar einsargen, stört auch niemanden. (md)



**Gelabert wird nur im Ausnahmefall. (Direct 3D)**

## FAKTEN

- Actionlastiges 3D-Rollenspiel
- Automatische Charaktersteigerung
- 30 Zaubersprüche
- Multiple Kampftechniken
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Puzzle- und Hüpf-Elemente
- Tutorial

## MANFRED DUY

Viel zu lange wandert man hier durch endlose Kerker, Gebirge und Wälder, bevor endlich wieder mal ein brauchbarer Gegner auftaucht. In Ermangelung von Kompass und Karte geht die Orientierung nämlich sehr schnell verloren. Gerade bei einem actionorientierten Rollenspiel nervt so viel Leerlauf erheblich. Empörend auch, dass ein Großteil der Akustik von anderen Might and Magic-Titeln stammt. Wenn dann aber mal ein Monster erscheint, wird es ultraspannend, denn dank der leicht erlernbaren Kampftechniken und den 30 prächtigen Zaubersprüchen kommt sehr schnell eine Mords-Stimmung auf.

Fazit: Mit weniger Leerlauf und einer vernünftigen Automap wäre es ein echter Hack'n'Slay-Spaß - so ist's aber leider nur ein halber.

## PRO & CONTRA

- ⚔ **Flotte 3D-Engine**
- ⚔ **Prima Kampftechnik**
- ⚔ **Orientierungsmängel**
- ⚔ **Viel Leerlauf**

**Standpunkt**

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	-

**SPIELSPASS 66**

# Diplomacy

**Hersteller:** Microprose/Hasbro **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch  
**Multi-Player:** bis 7 (an einem Rechner, E-Mail, Internet, Netzwerk)  
**3D-Grafik:** - **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM  
**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

**Internationale Intrigen, Verrat, Zweckbündnisse und Heuchelei, das ist Diplomatie, das ist »Diplomacy«.**

## FAKTEN

- Umsetzung des Brettspiels
- Einführungsteil
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Zehn Spielvarianten
- Pseudohistorischer Hintergrund



**Wichtigstes Element ist die Verhandlungsphase.**

**E**s gab eine Zeit, es war die Epoche vor dem Ersten Weltkrieg, da konnte man noch ganz naiv von der Weltherrschaft träumen. Friedensliebe war in den Augen der Mehrheit etwas für Vaterlandsverräter.

In dieser Zeit ist der Brettspiel-Klassiker »Diplomacy« von Avalon



**Auf der Europakarte ringen Sie um die Vorherrschaft.**

Hill angesiedelt, der jetzt als Computer-Umsetzung vorliegt. Rundenweise verschieben Sie in der Rolle einer der sieben Großmächte Ihre Armeen oder Flottenverbände, um die Vorherrschaft in Europa zu erringen. Die Anzahl der Einheiten hängt von der Menge an Versorgungszentren in Ihrem Einflussbereich ab. Die Spielzüge sämtlicher Teilnehmer werden nach der Befehlsphase gleichzeitig ausgeführt.

Kern des Spiels ist jedoch die Verhandlungsphase. Hier läuft die Brettspiel-Ausgabe von Diplomacy zur Höchstform auf.

## Diplomatenjagd

Während die Spielzüge selbst wenig Spannung erzeugen, sind die sich zwischen den Mitspielern entspinnenden Dramen wohl der Hauptgrund für den Erfolg von Diplomacy. Genau das bietet jedoch die Computer-Umsetzung nicht. Sowohl die anonymen Partien im Internet, als auch die über weite Distanzen ausgetragenen Spiele gegen Freunde vermitteln nicht die gleiche knisternde Atmosphäre. Doch auch als Solo-Spieler hat man keine rechte Freude an diesem Programm: Die Taktiken der Computer-Gegner wirken beliebig, es ist keine Linie zu erkennen. Sie besitzen keine wahrnehmbare Persönlichkeit – wie das gesamte Programm. **(tw)**



In der Vergrößerung wird die Karte nicht hübscher.

## THOMAS WERNER

## Standpunkt

Spieler, bleib bei deinen Brettern. Offenbar ist es nach wie vor nicht einfach, ein Brettspiel brauchbar für den PC umzusetzen. Besonders im Kontrast zum kürzlich erschienenen, gelungenen Catan werden die Schwächen dieser Versoftung noch deutlicher: Die Intelligenz der Computer-Gegner ist bescheiden und selbst bei Mehrspieler-Partien kommt die Atmosphäre des miteinander Paktierens nicht wirklich zu Stande. Wo sich beim Original Freundschaften in erbitterten Hass verwandeln, Allianzen zerbrechen und nur geschicktes Vorgehen den Sieg verspricht, dominiert hier eine dümmlische KI und eine sterile Atmosphäre.

## PRO & CONTRA

- Computer-Gegner für Solo-Partien ...
- ... die leider dumm agieren
- Keine Atmosphäre

## PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	40
Sound	30
Einstieg	50
Komplexität	70
Steuerung	50
Multi-Player	50

**SPIELSPASS 38**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# Bust-a-Move 4

■ **Hersteller:** Taito/Agetec ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98, NT 4.0 ■ **Sprache:** Deutsch  
 ■ **Multi-Player:** bis 2 (per Modem, Nullmodem, LAN, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/120, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte

**D**ie Abstände werden immer kürzer, in denen uns Agetec mit kurzlebigen Geschicklichkeitsspielen versorgt, die ein gutes Jahrzehnt in der Computer-Vergangenheit schlummerten.

Diesmal haben Sie – übrigens genau wie beim absolut identischen Zwilling »Puzzle Bobble 3« – die Aufgabe, bunte Blasen von unten nach oben zu schießen. Treffen drei Ballons gleicher Farbe aufeinander, zerplatzen diese und der nächste Level rückt ein Stück näher. Spielen Sie gegen einen Gegner, bekommt Ihr Kontrahent die Blasenlast aufgedrückt. Es ist das geeignete Spiel, um



**Zurück in die 80er: Blasen-schießen um die Wette.**

im Büro die Abwesenheit des Chefs zu überbrücken – aber leider auch nicht mehr.

(Damian Knaus/md)



Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Gabriel Knight 3

■ **Hersteller:** Sierra Studios/Havas ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium-II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte



**Ü**ber mangelndes Tempo bei der Übersetzung des atmosphärisch dichten Detektiv- und Grusel-Adventures »Gabriel Knight 3« braucht sich niemand zu beschweren.

Nur einen Monat nach der englischen Version steht die Übersetzung ohne grobe Patzer im Laden. Auf einem Museumsplakat wird mal eine Textzeile wiederholt und ein einziges Mal fiel die Sprachausgabe aus. Ansonsten aber können Verächter der englischen Sprache zufrieden sein – obschon der Sprecher von Knight nicht mehr Tim Curry ist, wie noch im Handbuch behauptet wird. (uh)



**Auch auf Deutsch kommt Gabriel Knight in Frankreich vieles spanisch vor.**



# Die 24 Stunden von Le Mans

**Hersteller:** Eutechnyx/Infogrames **Testversion:** Beta vom Dezember '99 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Deutsch **Multi-Player:** - **3D-Grafik:** Direct3D, Glide **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, Voodoo-Karte

**Eine Simulation von Le Mans, deren hauptsächliche Stärke die Tatsache ist, dass es sonst keine davon gibt.**

## FAKTEN

- Drei Spielmodi: Arcade, Simulation, 24 Stunden (Halleluja!)
- 2 Schwierigkeitsgrade
- Wetter: Sonne, Regen, Nebel, Nacht
- 24 echte Renn-teams mit 3 Fahrzeugklassen (GT1, GT2, Prototypen)
- 8 Rennstrecken

**D**er beim altherwürdigen Rennen von Le Mans betriebene Aufwand der teilnehmenden Unternehmen geht in die Milliarden. Beim PC-Spiel hat man nicht ganz die gleiche Summe investiert.

Wohl gibt es eine Reihe von Teams mit echten Lizenzen (Mercedes fehlt), schöne Tag- und Nachtwechsel, ein schnelles Geschwindigkeitsgefühl in der Cockpit-Perspektive (insgesamt sind es drei Perspektiven) und angenehm kräftige, je nach Wagentyp verschiedene Motorgeräusche. Sie fahren dann mit dem Team Ihrer Wahl durch drei Spielmodi: In Arcade gewinnen Sie neue Wagen, bei der Simulation geht es in einer

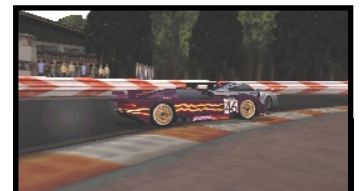


In der Cockpit-Perspektive (ohne Cockpit) fährt es sich recht schnittig; dafür hapert es an anderen Sachen. (Glide)

Meisterschaft um Punkte, die ganz Harten gehen die 24 Stunden an (auf Wunsch auch im Zeitraffer).

An anderen wichtigen Dingen wurde leider gespart. So ist die Joystick- und Lenkrad-Steuerung nicht unausgereift. Der Bolide lässt sich nur per Tastatur zufriedenstellend kontrollieren. Immerhin ist das Fahrgefühl dafür gar nicht so ohne. Ein Rückspiegel wäre sinnvoll, stattdessen gibt es einen unpraktikablen »Betrachte mein

Fahrzeug von vorn«-Blick, ein Zeichen für überforderte Programmierer. Die Wagen wirken im Zeitalter hochmoderner 3D-Karten zudem auffallend schlicht und Karosserie-schäden werden grafisch überhaupt nicht dargestellt. (uh)



Die Computer-Fahrer lassen sich nicht gern überholen. (Glide)



Es liegt nicht nur an fehlender Frauenpower, dass am Computer kein echtes Le-Mans-Gefühl aufkommt.

## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

Entweder bin ich blind, oder in Handbuch und Presse-text stehen lauter lustige Dinge, die es nicht mehr bis ins Spiel geschafft haben. Wo ist die spektakuläre, nicht-aufpoppende Grafik? Wo ist der angekündigte Mehrspieler-Modus? Seh' ich nicht! Sodann bin ich absolut sicher, dass NIEMAND, ohne abspeichern zu können, ein 24-Stunden-Rennen fährt. Selbst in echt gibt es schließlich drei Fahrer pro Wagen. Und wenn ich den idiotischen Streckensprecher jedes Mal, wenn er das Wort »sensationell« ausspricht, erschießen würde, wären sämtliche Munitionsvorräte der Bundeswehr bald aufgebraucht. Das wäre ungut.

#### PRO & CONTRA

⚡ Bisher unsimuliertes Ereignis

⚡ Schön schnell

⚡ Leider nicht ausgereift

⚡ Schlechter Sprecher

### PCPLAYER

## WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	50
Steuerung	60
Multi-Player	-

**SPIELSPASS 64**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Microsoft Baseball 2000

**Hersteller:** Wizbang Software/Microsoft **Testversion:** Importversion 1.0 **Betriebssystem:** Windows 95/98 **Sprache:** Englisch  
**Multi-Player:** – **3D-Grafik:** Direct3D **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Das Ziel-System ist schlicht, aber wirksam. (TNT2, 1024x768)

nicht automatisch in die Mittelstellung.

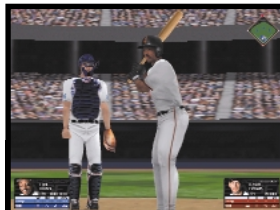
Noch immer verdient das Handbuch seinen Namen nicht: Referenzkarte wäre treffender. Unser Testexemplar weigerte sich hartnäckig, das Microsoft-Gamepad (!) mit artig installierten Treibern zu erkennen. Die noch immer als eigenständiges Programm mitgelieferte Spielerverwaltung

moniert fehlende Gesichter trotz Vollinstallation. Seltsam, aber so steht es geschrieben. (ra)

**N**ach einer Nullrunde im letzten Jahr schwingen die Männer in Strumpfhosen wieder den Schläger.

»Microsoft Baseball 2000« ist ganz klar ein Action-Baseball ohne tiefe Simulationsansprüche. Als Spielvarianten stehen Ihnen Einzelspiel, Home Run Derby, Saison '99, Playoffs '98 oder Spiel des Tages (aus der 99er-Saison) zur Auswahl.

Die nervöse Pitcher- und Batter-Steuerung des Vorgängers wurde für den einfachsten Schwierigkeitsgrad entschärft – leider nur für den. Anders als bei Triple Play schnappt Ihr »Fadenkreuz« beim Zielen



Ellis Burks' PC-Gesicht ähnelt erfreulich dem Original.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**SPIELSPASS 65**

## ROLAND AUSTINAT

### Standpunkt

Passabel animierte Spieler, ein gutes Stadion, mehrere Kameraperspektiven, korrekt, doch texturarm nachgebildete Stadien, wenige Optionsmöglichkeiten – doch wo ist die Zielgruppe? Den möchte ich sehen, der eine komplette Saison mit allen 162 Spielen durchzieht, denn weniger ist immer noch nicht drin. Microsoft kann diesem Titel allenfalls durch seinen Preis, der in den USA nur rund 20 Dollar, also knapp 40 Mark beträgt, einen Marktanteil verschaffen.

### PRO & CONTRA

- Gutes Schlag-Interface
- Solide Baseball-Action ...
- ... aber nicht mehr als das
- Dummer Computerspieler





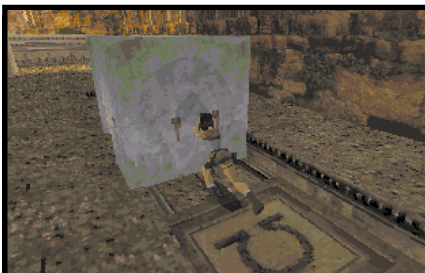
# Tomb Raider



In Laras Colt blicken: ein Wunsch vieler Spieler?

**Böse Zungen behaupten, eingefleischte Zocker kennen Frauen nur vom Hörensagen. Ein cleveres Designer-Team wollte dies ändern und erfand Lara Croft.**

**B**is vor etwa drei Jahre bestimmten überwiegend männliche Helden das Geschehen auf dem Monitor. Ungezählte virtuelle Muskelprotze bereinigten die Welt von Aliens, Golems und anderen bösen Buben.



Kisten schieben, immer noch eins von Laras Lieblingshobbys.

Frauen tauchten meist nur in Nebenrollen auf. Doch dann kam »sie«, die von Toby Gard erschaffene Lara Croft, und drehte den Spieß um. Schlank war sie, sportlich, irgendwie britisch smart und natürlich konnte sie wesentlich mehr als nur gut aussehen: Bewaffnet mit zwei Colts tastete sich Lara Croft durch düstere Höhlen, erforschte geheimnisvolle Tempel oder tötete Monster in ver-gessenen Tälern.

Der geschickt zusammen gestellte Genre-Mix aus Action-, Adventure- und Geschicklichkeitsspiel-Elementen und die kurvenreiche – wegen der damaligen Technik eher mehr eckige – Heldin machten »Tomb Raider« zum Verkaufsschlager. Dieser Erfolg bescherte uns bis heute drei Fortsetzungen und zahlreiche Nachahmer, die langsam aber sicher einen Nagel nach dem anderen in den Adventure-Sarg trieben. Vorläufiges Endergebnis: Heute traut sich fast kein Programmierer mehr an ein klassisches Rätsel-Abenteuer heran, 3D-Action-Adventures haben die Führung übernommen.

## Konkurrenzloser Kult

Obwohl die Konkurrenz-Titel teilweise besser aufgemacht waren, geriet jeder neue Tomb-Raider-Teil zum Verkaufsschlager.

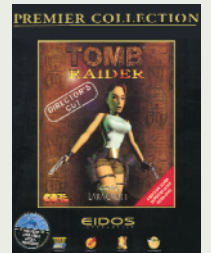
## »Geschickter Genremix.«

Lara hat gut Lachen – auch Teil 4 verkauft sich wie geschmiert.



## TOMB RAIDER: DIRECTOR'S CUT

■ Der Erfolg von Tomb Raider zog nicht nur spielerisch ähnliche Fortsetzungen mit sich, der ehrwürdige erste Teil erschien auch in einer »Director's Cut«-Version. Zum Low-Budget-Preis von 40 Mark gibt es jetzt neben dem Original-Programm noch vier zusätzliche Level mit knackigerem Schwierigkeitsgrad.



Der immense Erfolg ist auch der Grund, warum Eidos am Spielprinzip bis heute nur marginale Änderungen vornahm. Selbst die reichlich in die Jahre gekommene Engine wurde für den jüngst erschienenen, vierten Spross der Serie nur geringfügig verbessert: Ein paar Lichteffekte mehr für die Umgebung, etwas rundere Kurven für Lara. Der breiten Masse gefällt es, sie hat die adrette Archäologin zum Kult erhoben. Deshalb

war die junge Dame im Ärzte-Video »Ein Schwein namens Männer« zu sehen und trat sogar für den Werbespot einer bekannten Frauenzeitschrift auf. Ob es auch noch einen Tomb-Raider-Film geben wird, ist noch offen. Virtuelle Fortsetzungen ihrer Abenteuer aber kommen mit Sicherheit, denn Laras Popularität ist ungebrochen. (Damian Knaus/ms)

## Tomb Raider: Adventures of Lara Croft

- Erstveröffentlichung: 1996/1997
  - System: PC
  - Hersteller: Eidos
  - Historisch wertvoll, weil ...
- ... Laras Debüt den Siegeszug der Action-Adventures einläutete.



# Sparschwein

**Auch diesen Monat erscheint eine wahre Flut an Budget-Titeln. Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, haben wir die wichtigsten herausgefischt. Petri Heil!**

## Blut und Boden

**S**owohl Freunde von Wirtschaftssimulation als auch Echtzeit-Strategiefans und Aufbaustrategen möchte Havas mit **Korn & Schwerter** ansprechen. Prominentester Titel ist sicherlich das mittlerweile angestaubt wirkende »Caesar 2«, bei dem Sie römische Städte errichten. Einen Ausflug ins Mittelalter erlaubt das zwei Jahre alte »Lords of the Realm 2«, das seinerzeit eine Wertung von 70 Punkten erhielt. Wieder einen Schritt zurück in die Antike machen Sie mit »The Rise & Rule of Ancient Empires«. Insgesamt eine eher mittelpträgliche Sammlung.



Ab in die Vergangenheit mit Korn & Schwerter.

## Chartstürmer zu Schnäppchenpreisen



Unreal und Tomb Raider 2 zum Schnäppchenpreis.



**E**inige absolute Knaller hat اکنون im Angebot. Diese Firma tritt dem Käufer gegenüber nicht selbst in Erscheinung, sondern bestückt in verschiedensten Kaufhaus-Ketten das Sortiment mit ausgewählten Klassikern. Darunter befinden sich mit FIFA 98, SimCity 2000, Tomb Raider 2, Dungen Keeper, Diablo und Unreal einige echte Knaller, die zum Preis von circa 20 Mark

über die Ladentheke wandern sollen. Brettspiel-Freunde sollten sich die Computerumsetzung von Risiko rechtzeitig sichern. Natürlich gibt es auch deutlich schwächere Titel wie Star Trek: Generations, doch ist es bemerkenswert, dass sogar die Budget-Label der Originalfirmen preislich unterboten werden – siehe Unreal.

## LucasArts schlägt zurück

Auch LucasArts steigt in den Budget-Markt ein und offeriert einige interessante Titel zum reduzierten Preis. Besondere Aufmerksamkeit verdient Jedi Knight, das trotz mittlerweile veralteter Grafik im Solo-Modus noch immer ein 3D-Shooter vorzüglicher Qualität ist. Auch die vorbildliche Zusatz-CD »Mysteries of the Sith« befindet sich mit in der Packung. Ebenfalls empfehlenswert ist das hervorragende Abenteuerspiel Grim Fandango, Abenteuerspiel des Jahres 1999. Mit im Angebot sind außerdem die Star-Wars-Spiele Rouge Squadron (Action), X-Wing vs. TIE Fighter (Action-Simulation) und Rebellion (Strategie).



Ein properes Paar: Jedi Knight und Grim Fandango.

## Ein Kessel Buntes



All you can play: zehn Titel pro Packung.

Gleich vier Spielesammlungen mit je zehn Programmen hat Swing Entertainment in der Reihe **All you can play** zusammengeschürt. Allerdings geben sich dort vorwiegend Spiele zweifelhafter Qualität ein Stelldichein. Im **Action Pack** befindet sich kein heute noch empfehlenswertes Spielchen, das **Handelssimulationen-Pack** ist eine Ansammlung teils uralter deutscher Wirtschaftssimulationen und höchstens für Nostalgiker von Interesse, die sich mit dem eher schlicht wirkendem »Kaiser Deluxe« oder »Hanse« vergnügen möchten. Beim **Pinball Pack** kann immerhin das gelungene »Pro Pinball Timeshock« locken, während das **Racing Pack** mit »Have a N.I.C.E. Day« und »Pod« zum Kauf verführen will. (tw)



## Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Adventure Hall of Fame	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
All you can play – Action Pack	Battle Arena Toshinden, Zeitgeist, Samurai Spirits, Layer Section, Fatal Fury 3, Zero Divide, Darius Gaiden, Blade Warrior, In the Hunt, Raiden 2	Swing Entertainment,	40 Mark	
All you can play – Handelssimulations-Pack	Hanse, Patrizier, Herrscher der Meere, Elisabeth 1, Kaiser Deluxe, Winzer Deluxe, Der Reeder, Capitalism, Christoph Columbus, St. Thomas	Swing Entertainment	40 Mark	
All you can play – Pinball Pack	Pro Pinball Timeshock, Pro Pinball The Web, Slamtilt, Absolute Pinball, Cyberball, Pinball Mania, Pinball Construction Kit, Loony Labyrinth, Angel Egg Pinball, Crystal Caliburn	Swing Entertainment	40 Mark	
All you can play – Racing Pack	Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3	Swing Entertainment	40 Mark	
Game Gallery Vol. 1	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	70 Mark	
Gold Games 3	 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4	 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Korn & Schwerter	Caesar 2, Lords of the Realm 2, The Rise & Rule of Ancient Empires	Sierra/Havas	40 Mark	
Might & Magic Gold	Might & Magic Teil 1 bis 6 und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	 KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdom	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Tycoon Collection	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	
War Collection	Apache Havoc, Falcon 4.0, M1 Tank Platoon 2	Microprose/Hasbro Int.	70 Mark	



# Die Schere am Kopf

**Auch ich war ein Jüngling mit lockigem Haar ... Nehmen Sie Rache an allen Mähnenträgern!**

**D**ie Natur ist schon großartig: Jedes Lebewesen wurde von ihr mit genau den Eigenschaften ausgestattet, die es benötigt. Sogar an zukünftige Entwicklungen wurde gedacht. So ist in weiser Voraussicht von der Evolution ein scheinbar unnützer Blinddarm mitgeschleppt worden, nur damit heute ganze Heerscharen von Chirurgen ihr Einkommen mit dessen Entfernung aufbessern können.

Auch mit unserer Haarpracht verhält es sich ähnlich, denn im Zeitalter der Daunenjacken und Pudelmützen scheint dieses Accessoire auf den ersten Blick eigentlich reichlich überflüssig zu sein. Von wegen: Haare liefern besonders den Frauen immer einen guten Grund, beim Friseur zu entspannen, die »Bunte« durchzublättern und dem Ehemann für ein paar Stunden zu entfliehen. Zudem soll manch lockend-lockiges Haupthaar die Kerle schon reihenweise erst um den Verstand und dann ums Vermögen gebracht haben. Männer hingegen beeindruckt eher mit ihrer Brieftasche und sind nicht auf eine ansehnliche Mähne angewiesen. Kein Wunder also, wenn speziell die Porsche-Fahrer unter starkem Haarausfall leiden. Frauen hingegen sehen das ganz anders – für Sie sind die Haare die natürliche Ver-



**Wenn diese Frisur nicht von Geschmack zeugt!**



längerung ihrer Abendgarderobe. Leider kann der Verschönerungsbedarf einer durchschnittlichen Münchnerin mit Leichtigkeit selbst einen Doppelverdiener-Haushalt ruinieren. Zum Glück kommt jetzt der digitalen Coiffeur: Dank »Virtual Hairstyle« können Sie Ihrer Frau völlig kostenneutral eine neue Frisur spendieren. Sie müssen Ihre Gattin oder Freundin nur noch einscannen und dürfen das Gesicht mit wenigen Mausklicks unter wallenden Locken verstecken.

## Die Haare Krishnas

Sie wollten schon immer lieber eine Rothaarige als Freundin? Kein Problem: Mit simuliertem Kamm und Schere lassen sich sämtliche 500 Frisuren nachbearbeiten. Selbst die Gesichtsform Ihres Schatzis lässt sich Ihren Wünschen anpassen. Ein virtuelles Make-up-Programm ist ebenfalls vom gleichen Hersteller erhältlich, damit können Sie Ihre Partnerin in fast jeglicher Hinsicht verschönern. Perfektionisten werden allerdings das Fehlen einer Silikon-Funktion mokieren, mit dem sich die Oberweite am Bildschirm beliebig manipulieren lässt.

Dummerweise wird Ihre Partnerin darauf bestehen, auch ausgehen zu wollen – und da kann man ihr kaum ständig einen Flachbildschirm vors Gesicht halten. Als einfachste Lösung empfehle ich daher, die Lebensgefährtin in die Wüste zu schicken und sich zukünftig nur noch mit Lara Croft abzugeben. Zwar hat die Hüpfliese nur eine Standardfrisur, doch seien wir einmal ehrlich: Männern fällt es doch höchstens am Kontostand auf, wenn ihre Frau wieder beim Scherenmeister war. (tw)

**»Männer haben Geld statt Haare.«**

## Virtual Hairstyle

- **Hersteller:** TOPOS Verlag
- **Preis:** ca. 30 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Nie wieder Haare schneiden – na ja, fast ...
- **Originalitätsfaktor:** So originell wie ein Haar in der Suppe.
- **Mögliche Folgeschäden:** Haarausfall.
- **Das PC-Player-Fazit:** Haare auf den Zähnen lassen sich nicht wegretuschieren.

## Bröckelnder Lack

Was ist bloß mit dem einstigen Branchenprimus Intel los? Zunächst einmal sorgte die Prozessor-Identifikations-Nummer für niederschmetternden Presse-Trubel. Die Kritik war und ist zwar berechtigt – wer möchte schließlich eine eindeutig nachvollziehbare Spur im Internet hinterlassen? Andererseits würde die ID Online-Überweisungen zum Kinderspiel machen. Aber ganz ehrlich: Wer schaltet schon die ID freiwillig im BIOS ein? Weiterhin verlor Intel gegenüber AMD einiges an Boden. Der Athlon überholt den Pentium-III-Prozessor in beinahe allen Disziplinen. Wir dürfen gespannt sein, was Intel dagegenzusetzen hat – denn eigentlich sollte der seit Ewigkeiten erwartete Camino-Chipsatz für höhere Performance sorgen. Noch in diesem Monat wird dann endlich eine Armada von Camino-Mainboards den Markt unsicher machen. Geschlagene sechs Monate lang mussten Endanwender und insbesondere die Industrie darauf warten. Jetzt ist zwar der neue Chipsatz da, es fehlt aber der dafür optimale Prozessor: ein Pentium III (Codename: Coppermine). Versuchen Sie mal an eine solche CPU heranzukommen. Zur Vorwarnung sei gesagt, dass nicht mal ein Großteil der Presse damit beliefert wurde. Wenn da nicht der Lack bröckelt.



JOCHEN RIST



Selten war der Schlagabtausch zwischen den Chip-Giganten Intel und AMD so aufregend wie heute.

## X-Box-Terror

Schnell aufwachen, Microsoft bringt eine Spielekonsole heraus. Wenn ich mir überlege, was für gute Kontakte und Druckmittel ein Riese wie Microsoft besitzt, dann ziehen über Konsolen wie Dreamcast oder PlayStation 2 allmählich dunkle Wolken herauf. Das wäre ja halb so schlimm, bestünde da nicht noch die drohende Gefahr für PC-Zocker. Zugegeben kann die »X-Box« getaufte Wunderkonsole mit gutem Konzept den Rest des Schützenfestes locker verblasen. Die Gerüchteküche munkelt von einem Pentium III oder Athlon-Prozessor, einem DVD-Laufwerk, USB-Anschlüssen und einer modifizierten Version von Windows 2000. Natürlich dürfen das eingebaute 56K-Modem und eine Festplatte nicht fehlen. Hä? Das könnte ja genauso gut mein 2000 Mark teurer PC sein. Aber jetzt kommt's ganz dick: Schlichte 600 DM wird MS wohl dafür verlangen. Wenn da noch ein Keyboard samt Maus beiliegt, dann wird meine private Spielmaschine bald eine Ablösung erfahren. Jedenfalls wage ich die Behauptung, dass Online-Spiele in zwei Jahren verstärkt über Konsolen laufen werden. Trotz der ganzen Schwarz-Malerei bleibt auch in ferner Zukunft dennoch der PC das Zugpferd für neue Hard- und Software. Doch die X-Box wird sich eine große Scheibe vom Kuchen abschneiden. Soviel steht fest.

Ihr

Aktuelle Kauftips der Redaktion

# Hardwa

## Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung:

**D**er letzte Schrei im Grafikkarten-Modellhaus kommt vom Designer Elsa. Die Grazie Erazor 3 stach die restlichen Konkurrentinnen (bis auf die unmittelbaren) gnadenlos aus. Unter OpenGL läuft der GeForce-256-Chip zu Höchstleistungen auf, während wir unter Direct3D noch auf die

höchst antizipierten Transform-&Lighting-unterstützenden Spiele warten. Erste Eindrücke zukünftiger Grafikpracht sind mit 3D Mark 2000 auf unserer A-CD zu bestaunen. Wenn Sie bereits im Besitz einer GeForce-Karte sind, dann können Sie es sogar mit T&L-Unterstützung ablaufen lassen. <STAUN>

### Boxen



#### High-End-Gerät

- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99



#### Preis-Tip

- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 160 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

### DVD-Laufwerk



#### High-End-Gerät

- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99



Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

#### Preis-Tip

- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

### Monitor



#### High-End-Gerät

- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99



#### Preis-Tip

- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

# re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

## 2D/3D-Beschleuniger



### High-End-Gerät

- Elsa Erazor X<sup>2</sup>
- Ca. Preis: 700 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000



### Preis-Tip

- Voodoo 3 3000
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000

## CD-Recorder



### High-End-Gerät

- Plexor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



### Preis-Tip

- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

## Maus



### High-End-Gerät

- MS-intelli Mouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



### Preis-Tip

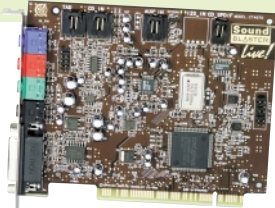
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

## Soundkarte



### High-End-Gerät

- Creative Labs Soundblaster Live! Platinum
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/2000



### Preis-Tip

- Creative Labs Soundblaster Live! Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

## Joystick



### High-End-Gerät

- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



### Preis-Tip

- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

## Gamepad



### High-End-Gerät

- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



### Preis-Tip

- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

## Force-Feedback-Lenkrad



### High-End-Gerät

- Thrustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99



### Preis-Tip

- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

## Lenkrad



### High-End-Gerät

- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



### Preis-Tip

- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99



**Hurra, der Grafikkarten-Dschungel erhielt Zuwachs. Die neuesten Modelle verscheuchen die bisherigen Geräte wie erwartet leistungstechnisch in die zweite Garde. Dadurch erklärt sich auch die durchweg positive Bewertung.**

**W**er in nächster Zeit zum Hardware-Laden um die Ecke stiefelt und nach einer neuen Grafikkarte Ausschau hält, dem bleibt bei der verwirrenden Vielzahl schnell die Spucke weg.

Wir nahmen für Sie vorsichtshalber alle neuen Kärtchen unter die Lupe, genauer gesagt ließen wir sie in unseren Benchmark-Laufrädern (Q3-Test-V1.08 und 3DMark-99 MAX) um die Wette schwitzen.

Neu hinzugekommen sind Platinen mit dem GeForce-Chip von Nvidia und taufschon bekamen wir ebenfalls die noch schnelleren GeForce-Karten mit dem flotten DDR-RAM-Double-Data-RAM-Speicher von Elsa und Creative. Zusätzlich testeten wir eine fertige Version der Rage Fury

MAXX, die sogar mit zwei Grafikprozessoren ausgerüstet ist. Damit Sie einen Vergleich zu etwas älteren (fünf Monate, um genau zu sein) Karten haben, pflanzten wir zudem noch die beiden aktuellen Voodoo-Geräte und diverse TNT2-Ultra-Karten (ASUS V3800 und Guillemot Maxi Gamer Xentor 32) in unsere Test-Kiste (ein Pentium III/500 MHz mit ASUS P3B-F Mainboard und 256 MByte Arbeitsspeicher).

### Trends und Zukunftsaussichten

Grafikkarten mit dem GeForce-256-Chip von Nvidia gehören zum Schnellsten, was Power-Gamer derzeit in die Finger kriegen können. Der in die Chip-Hardware integrierten Transform&Lighting-Engine fehlt

zwar bislang die breite Unterstützung der Spieleindustrie – doch das wird sich in Zukunft ändern. Der momentan erfolgreichste Chip-Hersteller heißt Nvidia – und das hat sich mittlerweile auch bei den Spiele-Programmierern herumgesprochen. Wir dürfen also gespannt sein, was findige Tüftler noch alles aus dem GeForce-Chip herauskitzeln. Gegenspieler Nummer 1, namens 3Dfx hinkt mit seinen Voodoo-Karten technologisch zwar hinterher, liefert aber dennoch passable Bildwiederholraten. Grafikkarten mit dem neuen VSA-100-Chip von 3Dfx kommen im ersten Quartal und sollen dort den verlorenen Boden wieder zurückholen. Doch bis dorthin geben die hier vorgestellten Karten den Ton an. (jr)

## 3Dfx Voodoo 3-3000

Die Voodoo 3-3000 gibt es bereits seit dem Frühjahr 1999. Schon zu dem Zeitpunkt prognostizierte man, dass der Grafikchip mit ebenfalls neu erschienenen Produkten nicht standhalten wird. Zwar bietet der Voodoo-3-Chip eine gute Direct3D und OpenGL-Leistung – auch die Spielekompatibilität ist dank

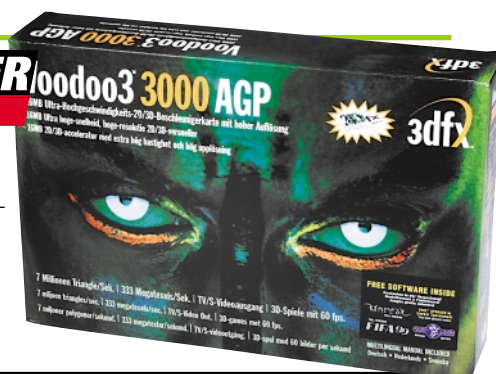
zusätzlicher Glide-Kompatibilität ungeschlagen – doch leidet er unter einem tragischen Manko: Es fehlt die Unterstützung für 32-Bit-Rendering, das bei so ziemlich allen neuen 3D-Titeln weiche Bildübergänge und sattere Bilder liefert. Auch ist die Texturgroße mit 256x256 Pixeln im Vergleich zum restlichen Testfeld nicht gerade berauschend.

### Fazit

Dennoch überzeugt die Voodoo 3-3000 durch grandiose Kompatibilität, da insbesondere viele ältere Spiele einwandfrei darauf

### PCPLAYER PREIS-TIPP

laufen und auch die neuen damit noch eine gute Figur abgeben. Kein technischer Überflieger – dafür aber eine verlässliche Platine.



PCPLAYER WERTUNG		3DFX VOODOO 3-3000 ca. 330 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	80
■ Hohe Spiele-Kompatibilität	<b>Bedienung</b> .....	80
■ TV-Out	<b>Leistung</b> .....	80
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>80</b>	
■ Kein 32-Bit-Rendering		
■ Kleine Texturauflösung		



## 3Dfx Voodoo 3-3500

Das Flaggschiff von 3Dfx ist momentan die Voodoo 3-3500. Mit einem 183 MHz-Chip und Speichertakt liefert Sie die bisher schnellsten

Direct3D- und OpenGL-Ergebnisse, die von einer Voodoo-Karte bisher erzielt wurden. Die Karte wird mit einer externen Anschlussbox ausgeliefert, an der sich insgesamt sechs Ein- und Ausgänge für S-Video, Composite und Audio befinden. Kompatibel ist die Voodoo 3-3500, wie ihre kleine Schwester (3000), zu Glide, OpenGL und Direct3D – quasi zu allem, was sich als 3D-

beschleunigt behauptet. Abgerundet wird das Paket mit einem TV-Tuner, der den Monitor im Handumdrehen in einen Fernseher verwandelt.

### Fazit

Zwar ist die 3500er Voodoo sehr schnell – das aber hauptsächlich aus dem Grunde,

weil Sie nur mit 16 Bit rendert. 32-Bit-Rendering ist hier nämlich im Vergleich zum Konkurrenz-Lager immer noch ein Fremdwort. Insgesamt ein Allround-Talent, das mit einem blauen Auge davonkommt. Wer solide Leistung in Verbindung mit TV- und Video-Funktionen möchte, ist gut bedient.



PCPLAYER WERTUNG		3DFX Voodoo 3-3500 ca. 570 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>100</b>
■ Schnellste Voodoo-Karte	<b>Bedienung</b> .....	<b>80</b>
■ Allround-Talent	<b>Leistung</b> .....	<b>80</b>
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>83</b>	
■ Maximal 16-Bit-Rendering		
■ Kleine Texturauflösung		

## ATI Rage Fury MAXX

Gleich zwei Prozessoren des Typs »Rage 128 Pro« werkeln auf der Rage Fury MAXX. Jeder mit 125

MHz getaktete Grafikchip spricht dabei 32 MByte RAM an, was der Karte zu insgesamt 64 MByte RAM verhilft. Das macht sich auch deutlich bemerkbar. Zwar liefert die MAXX durchschnittliche OpenGL-Werte unter Q3, doch ihre wahre Stärke entfaltet Sie erst unter Direct-3D-Spielen, wie unsere 3DMark-99 MAX-Benchmarks zeigen. Dort positionierte sie sich jedesmal auf dem Spitzenplatz.

### Fazit

Die Rage Fury MAXX versägte in den Direct3D-Benchmarks das restliche Testfeld, dicht gefolgt von der Matrox Millennium G400 MAX, unseren Testsieger des letzten großen Vergleichstests. Sehr schön ist auch das On-Chip-DVD-Deco-

ding. Bloß schade, dass sich die MAXX unter Q3 den GeForce-Karten geschlagen geben muss. Ansonsten erhalten Sie eine der schnellsten Direct3D-Karten, die zudem die Texturkompression beherrscht und in Zukunft ein ernsthaftes Wörtchen mitredet.



PCPLAYER WERTUNG		ATI RAGE FURY MAXX ca. 600 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>70</b>
■ DVD-Decoding »On-Chip«	<b>Bedienung</b> .....	<b>80</b>
■ Pfeilschnelle Direct3D-Karte	<b>Leistung</b> .....	<b>90</b>
■ DXTC-Texturkompression	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>90</b>	
<b>Contra:</b>		
■ Mittelmäßige OpenGL-Leistung		

## ATI Rage Fury Pro

Die zweitbeste derzeit von ATI erhältliche Grafikkarte für den Consumer-Markt ist die ATI Rage Fury Pro, die eine verbesserte Variante des Rage 128-Chips huckepack trägt. Der 128-Pro-Chip ist mit einem Chip- und Speichertakt von 125 beziehungsweise 160 MHz versehen. Auch hier ist, wie beim größeren Modell (der Rage Fury MAXX mit zwei Rage 128-Pro-Chips) das DVD-Decoding auf dem Chip inte-



griert, was eine geringe CPU-Last mit sich zieht. (ca. 30 % – zum Vergleich: Bei TNT2-Karten liegt die Belastung bei 60 Prozent)

### Fazit

Auch die Einzel-Chip-Version mit dem Rage 128 Pro lässt im Q3-Timedemo sehr zu wünschen übrig. Das wird zum Glück durch die glänzende Direct3D-Leistung teilweise wieder wettgemacht. Das DVD-On-Chip-

Decoding ist auch hier ein Top-Feature, das nicht unbeachtet bleiben sollte.

Die Pro-Version ist eine Karte mit guten Direct3D-Zukunftsaussichten, da Sie neben der Texturkompression auch 32 Bit-Rendering und Texturen der Pixelgröße 2048 mal 2048 unterstützt.

PCPLAYER WERTUNG		ATI RAGE FURY PRO ca. 460 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>70</b>
■ DXTC-Texturkompression	<b>Bedienung</b> .....	<b>80</b>
■ Gute Direct3D-Leistung	<b>Leistung</b> .....	<b>90</b>
■ DVD-Decoder on Board	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>84</b>	
<b>Contra:</b>		
■ Schwache OpenGL-Leistung		

### ASUS V3800 Ultra Deluxe

Bis vor kurzem war die V3800 Ultra Deluxe noch das Spitzenmodell von ASUS. Die mit dem TNT2-Chip

(Ultra) bestückte Grafikkarte schlägt seine direkten Konkurrenten (Xentor 32 und Erazor III Pro) sowohl unter OpenGL, als auch unter den Direct3D-Benchmarks um ein bis acht Bilder pro Sekunde. Dank der Übertaktungs-Werkzeuge ist auch ein stabiler Takt von 175/200 erreichbar – wodurch die V3800 um ein paar Frames davonzieht. Die Ausstattung ist mit TV-Ein- und -Ausgang und einer 3D-Brille hervorragend ausgefallen.

#### Fazit

Wenn die Preise der GeForce-Karten Sie derzeit noch abschrecken, dann empfehlen wir Ihnen bei einem TNT-2 Modell unbedingt zur V3800 Ultra Deluxe von ASUS zu greifen. Wenn Sie es sich zutrauen,

so sind mit dem Übertaktungs-Utility noch ein paar Frames herauszukitzeln. Außerdem lässt die üppige Ausstattung kaum einen Wunsch offen. Allein der etwas laute Lüfter könnte ein paar Dezibel leiser sein.



PCPLAYER WERTUNG		ASUS V3800 ULTRA DELUXE ca. 430 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	100
■ Formidable Ausstattung	<b>Bedienung</b> .....	80
■ Gute OpenGL-Leistung	<b>Leistung</b> .....	90
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>85</b>	
■ Ohne DVD-Player		
■ Lauter Lüfter		

### ASUS AGP V6600 Deluxe

Momentane Galleonsfigur von ASUS ist die V6600 Deluxe mit dem brandneuen GeForce-256-Chip von Nvidia. Anders als die restlichen GeForce Hersteller, die SD-RAM-Speicher verwenden, setzt ASUS auf den SG-RAM-Speicher. Und das zählt sich auch aus, wie unsere Benchmark-Werte aufdecken. Dem 3D Propheten, der Creative Annihilator und der Erazor X ist die ASUS unter OpenGL eine Frame-Nasenspitze voraus. Allein die GeForce-Modelle mit DDR-RAM Speicher sprinten der V6600 davon. Die Ausstattung gehört zu den besten im Test. Von Video-Ein und -Aus-

gängen, bis hin zur obligatorischen 3D-Brille (die neuerdings auch unter OpenGL funktioniert) ist alles dabei, was glücklich macht.

#### Fazit

ASUS darf stolz sein auf seine V6600-Karte, befindet sie sich in der Leistung doch zwischen den normalen GeForce-Modellen mit SD-RAM und den Sprintern mit DDR-RAM. Zu dem Preis bekommt man zwar schon eine Karte mit DDR-RAM, doch die mehr als üppige Ausstattung macht das wieder wett.



PCPLAYER WERTUNG		ASUS AGP V6600 DELUXE ca. 590 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	100
■ Schnellste GeForce-Karte ohne DDR-RAM	<b>Bedienung</b> .....	90
■ Respektable Ausstattung	<b>Leistung</b> .....	90
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>91</b>	
■ Stolzter Preis		

### Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator



Auch Creative sprang auf den GeForce-Zug von Nvidia und präsentiert mit der »Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator« (ächz) die wohl längste Produktbezeichnung der Welt. Nein, vielmehr werkelt darauf zusätzlich der gewöhnliche SD-RAM Speicher, der mit standardmäßigen

166 MHz getaktet wurde. Einen TV-Ausgang weist die Karte nicht auf, wodurch sich der für eine GeForce-Karte »niedrige« Preis erklärt. Auch an die Übertakter-Gemeinde wurde gedacht – findet sich in den System-Einstellungen doch ein Overclocking-Regler.

#### Fazit

Wer nicht viel Wert auf das Drumherum, wie TV-Ausgang oder eine 3D-Brille legt, der bekommt mit der Creative Annihilator eine preiswerte, schnelle und zugleich zukunfts-

sichere Grafikkarte (dank T&L und DXTC-Texturkompression). Zwar hinkt die Annihilator den restlichen GeForce-Karten um ein paar Frames hinterher, doch macht sich das in einem Spiel kaum bemerkbar.

PCPLAYER WERTUNG		CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR ca. 256 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	70
■ Günstigste GeForce-Karte	<b>Bedienung</b> .....	90
■ DXTC Texturkompression	<b>Leistung</b> .....	90
■ Guter Treiber-Support	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>89</b>	
<b>Contra:</b>		
■ Spärliche Ausstattung		



## Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro



Wie war das doch gleich mit der längsten Produktbezeichnung der Welt? Die Annihilator Pro (Bezeichnung stark gekürzt) tanzt mit den Double-Data-Rate-RAM-Speicherbausteinen daher – und dem restlichen Testfeld (bis auf die Erazor X<sup>3</sup>) davon. Auch hier gibt es, wie beim kleineren Anni-

hilator-Modell, keine zusätzliche Ausstattung, wie etwa einen TV-Ausgang. Dafür ist die Möglichkeit zum Übertakten gegeben. Besonders in den Q3-Benchmarks unter Q3

zeigte die Annihilator dem Verfolgerfeld die Rücklichter und positionierte sich auf dem zweiten Platz unseres Vergleichstests.

### Fazit

Wer »nur« eine GeForce-Grafikkarte ohne großartig ausgefallene

(und teurere Ausstattung) in seinen Rechner stopfen möchte, der ist mit der Annihilator Pro bestens bedient. Legen Sie aber Wert auf Eigenschaften, wie einen TV-Ausgang und ein paar Frames mehr, dann holen Sie sich unseren Testsieger.

PCPLAYER WERTUNG		CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR PRO ca. 600 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>70</b>
■ Günstigste GeForce-Karte mit DDR-RAM	<b>Bedienung</b> .....	<b>90</b>
■ Sehr schnelle OpenGL-Karte	<b>Leistung</b> .....	<b>100</b>
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>93</b>	
■ Magere Ausstattung		

## Elsa Erazor III Pro

Um den mittleren Leistungsbereich abzudecken, schob Elsa nachträglich die Elsa Erazor III Pro hinterher. Anzusiedeln ist die Platine mit dem Nvidia Riva TNT2 Pro Chip in etwa zwischen einer TNT2-Karte und einer höher getakteten TNT2-Ultra-Grafikkarte. Die Leistung ist für den durchschnittlichen Spieler akzeptabel, allerdings werden Power-Gamer auf die Dauer unter künftigen 3D-Spielen keinen Spaß mehr damit haben. Dazu liefert die Pro-Variante des TNT2-Chips einfach zu wenig Bilder pro Sekunde. Momen-

tan fällt das nicht derart ins Gewicht, doch könnte sich das schon sehr bald ändern.

### Fazit

Wir empfehlen Ihnen vor dem Kauf einer Erazor III Pro, sich für ein minimal teureres, dafür aber schnelleres TNT2-Board zu entscheiden. Da ist man mit einer Maxi Gamer Xentor 32 besser bedient. Wer es unter 3D-Spielen aber nicht unbedingt rasend schnell braucht und auch sonst eher 2D-Spiele zockt, dem sei die Erazor III Pro mit zugerücktem Auge ans Herz gelegt.



PCPLAYER WERTUNG		ELSA ERAZOR III PRO ca. 430 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>70</b>
■ Für Spieler mit kleinem Anspruch an die 3D-Leistung	<b>Bedienung</b> .....	<b>90</b>
<b>Contra:</b>	<b>Leistung</b> .....	<b>80</b>
■ Keine Karte für die Zukunft	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>78</b>	
■ Geringe Leistung		

## Elsa Erazor X

Die Elsa Erazor X gehört – wie der Testsieger in dieser Ausgabe – zu den Grafikkarten mit dem GeForce-Chip von

Nvidia. Bei den Speicherbausteinen griff Elsa zu SD-RAM-Modulen, die standardmäßig mit 166 MHz arbeiten.

Der Grafikchip läuft ebenfalls mit den für GeForce-Karten üblichen 120 MHz. In unseren Benchmarks positionierte sich die Erazor X zwischen den GeForce-Mitstreitern ASUS (V6600) und Creative (Annihilator). In puncto Ausstattung gibt es von Elsa zwar keinen TV-Ausgang

dazu (der ist dem X<sup>2</sup>-Modell vorbehalten) – doch macht das der erträgliche Preis von 600 Mark wieder wett.

### Fazit

Auf dem Benchmark-Parcours zeigte die Elsa Erazor X, dass sie genauso wie die Konkurrenz

eine exzellente Grafikkarte für OpenGL-Spiele abgibt. Unter Direct3D sind die GeForce-Grafikkarten zwar keine Glanzlichter – doch das liegt daran, dass die Transform&Lighting-Engine momentan noch nicht richtig zur Geltung kommt.



PCPLAYER WERTUNG		ELSA ERAZOR X ca. 600 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	<b>80</b>
■ Schnelle GeForce-Karte mit SD-RAM	<b>Bedienung</b> .....	<b>90</b>
■ Fairer Preis	<b>Leistung</b> .....	<b>90</b>
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>89</b>	
■ Magere Ausstattung		

## Elsa Erazor X<sup>2</sup>

Mit der Erazor X<sup>2</sup> (sprich: X Quadrat) landete Elsa knapp über der Annihilator Pro von Creative. Im OpenGL-Lager zog die Erazor mit dem Creative-DDR-RAM-Modell

dem restlichen Testfeld davon. Schneller geht es derzeit nur noch mit Hochleistungskarten, die aber wesentlich mehr kosten. Im Direct3D-Lager erntete das Modell zwar niedrigere Werte, doch muss erst ein

Benchmark erscheinen, der auch die versteckte Transform&Lighting-Fähigkeit voll ausnutzt. Die dafür vorgesehenen Spiele sind bereits in Vorbereitung. An zusätzlicher Ausstattung hält die X<sup>2</sup> einen TV-Ausgang parat. Auch das von Elsa übersichtlich und informativ hergestellte Handbuch ist mit von der Partie.

### Fazit

Der verwendete DDR-RAM-Speicher zahlt sich aus. Dadurch erhalten die aufgeböhrten GeForce-Grafikkarten wie die Erazor X<sup>2</sup> einen wahren Performance-Schub. Der Testsieger dieser Ausgabe heißt (Trommelwirbel) Elsa Erazor X<sup>2</sup>.



PCPLAYER WERTUNG		ELSA ERAZOR X <sup>2</sup> ca. 700 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	90
■ Gigantische OpenGL-Leistung	<b>Bedienung</b> .....	90
■ Gerüstet für zukünftige Spiele	<b>Leistung</b> .....	100
<b>Contra:</b>	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>94</b>	
■ Saftiger Preis		
■ Bisher wenig T&L-Spiele		

## Guillemot 3D Prophet

Die 3D Prophet gehört zu den ersten GeForce-Karten, die das Licht des Einzelhandels erblicken durften. An Features gönnte Guillemot dem Propheten einen TV-Ausgang. Weiterhin trifft man auch hier auf die von den normalen GeForce-Grafikkarten bekannten Eigenschaften. Chip- und Speichertakt liegen bei 120, respektive 166 MHz, wobei der Arbeitsspeicher als SD-RAM-Variante auf der Platine schlummert. An DVD-Wiedergabe-Software wurde der Xing-DVD-Player beigelegt.

### Fazit

Von drei GeForce-Grafikkarten mit SD-RAM grapschte sich der Prophet den zweiten Platz heraus. Die Pro von Creative ist etwa zwei FPS langsamer und die Erazor X zwei Frames schneller. Auf dem Grafikkarten-Markt ist Guillemot mittlerweile zu einem der Big-Player herangereift – der Prophet beweist es. Wir dürfen gespannt sein, wie sich die DDR-RAM-Variante schlägt, die zu diesem Vergleich leider nicht mehr rechtzeitig eintraf.



PCPLAYER WERTUNG		GUILLEMOT 3D PROPHET ca. 550 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	90
■ TV-Out	<b>Bedienung</b> .....	80
■ DXTC-Texturkompression	<b>Leistung</b> .....	90
■ T&L-Engine	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>89</b>	
<b>Contra:</b>		
■ Hoher Preis wegen TV-Out		

## Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Im letzten großen Grafikkarten-Vergleichstest (PC Player 8/99) gehörte die Maxi Gamer Xentor 32 zu den schnellsten Platinen. Erstaunlich ist, wie sich solche eine Karte in nur einem halben Jahr in der dritten Garde wiederfindet. Dennoch zählt das mit dem TNT2(Ultra)-Chip ausgerüstete Modell immer noch zu den flotteren



(und teureren) Boards, die derzeit im Handel sind. Zusätzlich finden Sie auf

der Xentor32 noch einen Video-Ausgang, über den auch ein Spielchen via Fernseher möglich ist. Positiv ist es Guillemot anzurechnen, dass nach wie vor optimierte Treiber für die Xentor32 in regelmäßigen Abständen erscheinen.

### Fazit

Wer sich die Xentor 32 kauft, der erhält immer noch eine respektable Leistung. Zwar kommt die Performance nicht an die GeForce heran, es wird aber dennoch einiges fürs Geld geboten.

PCPLAYER WERTUNG		GUILLEMOT MAXI GAMER XENTOR 32 ca. 400 Mark
<b>Pro:</b>	<b>Ausstattung</b> .....	80
■ Schnelle TNT2-Karte	<b>Bedienung</b> .....	80
■ Gute OpenGL-Werte	<b>Leistung</b> .....	80
■ TV-Ausgang	<b>GESAMTURTEIL</b> <b>84</b>	
<b>Contra:</b>		
■ Könnte weniger kosten		



# Matrox Millennium G400 MAX

Selbst heute noch kämpft die Millennium G400 MAX auf dem Direct3D-Schauplatz beinahe ganz oben mit. Dank des G400-Chips, der mit Chip-und Spei-

chertakt von 166 MHz beziehungsweise 200 MHz ausgestattet ist – versägt sie die restliche TNT2(Ultra) und Voodoo-Konkurrenz im Direct3D-Lager mit links. Anders schaut es hingegen in der OpenGL-Disziplin aus. Dort konnte die G400 MAX trotz optimiertem TurboGL-Treiber nicht überzeugen. Die Matrox-Karte erlaubt übrigens den Anschluss eines zusätzlichen Monitors, wodurch sich die Desktop-Fläche

vergrößert. Der RAM-DAC ist mit 360 MHz üppig ausgefallen.

## Fazit

Das Dual-Head-Display ist eine praktische Dreingabe, die sich bei längerem Betrieb beinahe unverzichtbar macht. Das spezielle Environmental-Bump-

Mapping der G400 MAX wurde von der Spieleindustrie leider nicht beachtet. Eine perfekte Bildqualität dank des gigantischen RAMDAC und die hohe Direct3D-Leistung lassen die G400 MAX immer noch sehr gut dastehen.



PCPLAYER WERTUNG		MATROX MILLENIUM G400 MAX ca. 600 Mark
<b>Pro:</b>		<b>Ausstattung</b> ..... 90
■ Schnelle Direct3D-Leistung		<b>Bedienung</b> ..... 80
■ Dual-Head-Display		<b>Leistung</b> ..... 90
<b>Contra:</b>		<b>GESAMTURTEIL</b> <b>88</b>
■ Schwache OpenGL-Resultate trotz TurboGL-Treiber		

## Rists Resümee

Und wieder einmal fanden sie sich zusammen: Die brandaktuellen Grafikkarten, die zum Teil so unterschiedlich konfiguriert sind, dass wir Sie alle in ein und dieselben Benchmark-Folterkammer köderten. Im Open-GL-Verlies schrie die Erazor X<sup>2</sup> von Elsa am leisesten – dicht gefolgt von der Annihilator Pro



JOCHEN RIST

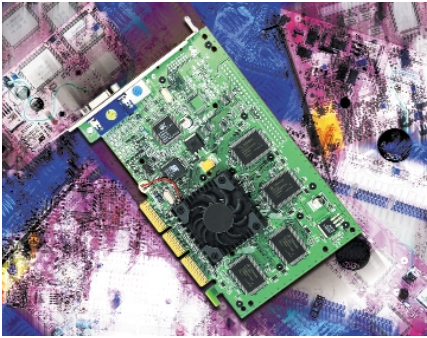
von Creative. Beide förderten dank DDR-RAM hervorragende OpenGL-Ergebnisse zutage, an denen das restliche Feld sich die Zähne ausbiss. Die Erazor X<sup>2</sup> lief noch einen Tick schneller als die Annihilator Pro, wodurch sie sich als rasanteste OpenGL-Grafikkarte behauptete. Eine Überraschung landete ATI mit der Rage Fury MAXX. Stellte sie doch einen neuen Direct3D-Rekord auf. Leider wurden die Traumwerte von den mageren OpenGL-Ergebnissen getrübt. Dasselbe gilt auch für

die G400 MAX: vorbildliche Direct3D-Leistung bei kränkelnden OpenGL-Werten. Ebenfalls sehr gut schnitten die GeForce-256-Grafikkarten mit SD-RAM ab. Insbesondere die ASUS-V6600 war seinen direkten Konkurrenten dank SG-RAM voraus. Die TNT2-Karten sind trotz der neuen Vorbilder eine Empfehlung wert, während den Voodoo-Grafikkarten eine baldige Ablösung ganz gut tun würde. Schlußlicht bildet Elsa mit der Möchtegern-TNT-2 Ultra namens Erazor III Pro.

## Benchmark-Tabelle

Grafikkarte	Q3 800x600 HQ	Q3 1024x768 HQ	Q3 1152x864	Q3 512x384 FAST	Q3 640x480 NORMAL	3D Mark 99 MAX RACE 800x600	3D Mark 99 RACE FP 1024x768	3D Mark 99 RACE FP 1152x864
3Dfx Voodoo 3 3000	61.9	40.0	29.6	64.7	65.8	41.6	35.5	33.5
3Dfx Voodoo 3 3500	65.9	49.9	40.2	77.5	71.5	45.3	39.7	38.1
ATI Rage Fury MAXX	56.1	48.2	41.6	61.0	56.7	55.4	48.6	43.1
ATI Rage Fury Pro	44.5	29.8	24.2	68.0	63.4	52.9	38.2	31.5
ASUS V3800 Ultra Deluxe	52.0	35.6	26.5	64.7	59.5	41.4	37.2	25.3
ASUS AGP V6600 Deluxe	73.4	52.2	41.6	90.7	84.0	43.2	36.5	31.8
Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator	66.9	46.2	36.5	77.1	71.6	42.2	35.8	28.0
Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro	81.0	64.9	48.6	90.8	83.3	46.2	37.1	30.3
Elsa Erazor III Pro	44.1	33.1	21.9	71.2	64.3	41.1	34.2	23.2
Elsa Erazor X	70.0	42.2	36.4	91.0	82.2	41.3	32.7	28.1
Elsa Erazor X <sup>2</sup>	81.7	65.0	48.6	91.3	84.0	46.1	37.0	30.3
Guillemot 3D Prophet	68.5	43.0	35.7	81.9	75.0	42.3	35.9	28.2
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	48.6	34.4	24.4	69.6	65.1	40.2	36.1	25.0
Matrox Millennium G400 MAX	42.5	32.2	26.4	45.2	40.9	50.3	43.8	33.4





# Neuer Voodoo, neues Glück

**Trotz hohem Umsatz hinkt 3Dfx dem Konkurrenten Nvidia technologisch hinterher. Das soll sich bald ändern.**

**D**ie Tage des Voodoo 3-Chip sind bald gezählt. Hersteller 3Dfx kündigte jüngst den als »VSA-100« titulierten Grafik-Prozessor an, der in einem skalierbaren Design antanzt und in Spezialkonfigurationen bis zu 32 VSA-100-Prozessoren auf einer Platine schuften lässt.

Das ist dann aber der Extremfall, der in den Anfangstagen sicher nicht für den normalsterblichen Käufer in Frage kommt. Das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf

14 Millionen Transistoren zusammen und wird in einem sechslagigen Metall-Halbleiter-Verfahren mit Größenabständen aus 0,25 Mikrometer hergestellt werden.

Auch den High-End-Bereich deckt 3Dfx künftig ab. Der Partner Quantum 3D stellt Karten bis zu 32 VSA-100-Chips zusammen, die auf insgesamt zwei Gigabyte Speicher zugreifen dürfen. Der Preis ist zwar noch nicht bekannt – wäre an dieser Stelle für schwache Herzen aber auch zu hart gekommen.

## Mehr Saft

Da der AGP-Slot seine eingesetzte Grafikkarte nur bis zu einem gewissen Grad mit Strom versorgen kann (erste Probleme tauchten bereits mit

TNT2-Karten auf) hat man sich bei der Voodoo 5-6000 für ein externes Netzteil entschieden. Die Voodoo 5-5000 und -5500er Modelle arbeiten zwar nicht mit jenem Netzteil, müssen ihren Saft

aber zusätzlich über die Rechnerinterne Stromversorgung des Netzteils ziehen.

## Blick ins Fernrohr

Bahnbrechend Neues liefern die kommenden Voodoo-Grafikkarten nicht gerade. Zwar unterstützt der VSA-100-Chip die Texturkompression FXT1 und den T-Buffer-Weichzeichner – doch die Konkurrenz arbeitet erstens schon seit langem mit 32-Bit-Rendering und dickeren Texturgrößen. Außerdem ist die Geometrie und Beleuchtungs-Beschleunigung (Transform&Lighting) ein heißer Favorit der 3D-Spiele-Programmierer. Dennoch liefert 3Dfx eine gute Arbeit ab. Man besinnt sich auf die Maxime »Frame-Rate ist alles«, holt zu Nvidia auf und sorgt weiterhin für Trubel in der Grafikkarten-Arena. Wir dürfen gespannt sein, was Nvidia etwa im selben Zeitraum (die Gerüchteküche flüstert von 0,18 Mikrometer-Chips) aus den Startlöchern lässt. (jr)

## »3Dfx besinnt sich erneut auf die Maxime: »Frame-Rate« ist alles.«

den neuen Grafikkarten mit den Bezeichnungen Voodoo 4 und Voodoo 5. Jene sind mit einem VSA-100 (Voodoo 4-Serie) bis zu maximal vier VSA-100 (Voodoo 5-6000) bestückt. Vergleichbar ist die Skalierung mehrerer Prozessoren mit der SLI-Technologie, die ihren großen Auftritt erstmals bei Voodoo 2-Grafikkarten hatte. (Es gab zwar auch eine Voodoo 1-SLI-Kombination, doch kam diese erst sehr spät und verschwand sehr schnell wieder von der Bildfläche). Bisher stückelte eine SLI-Kombination den Rechenaufwand nicht gleichmäßig auf 50 Prozent pro Grafikchip.

## Aufholjagd

Das soll sich mit dem VSA-100 ändern – bei einer Vier-Chip-Konfiguration etwa werkelt jeder Chip zu 25 Prozent den auszuführenden Rechenaufwand ab. Der Bildaufbau wird bei einer Voodoo 5-6000 im Vergleich zur Voodoo 4-5000 quasi verdoppelt. Die verpassten Fähigkeiten der Voodoo 3-Grafikkarten, wie 32-Bit-Rendering und Texturen der Pixel-Größe 2048x2048 stellen für den VSA-100 bald kein Problem mehr dar. Zudem sind die neuen Monster-Karten in der Lage, die hauseigene FXT1-Texturkompression hardwarebasiert auszuführen. Und die softwareseitige Texturkompression namens DXTC erfährt ebenfalls eine Unterstützung. Der Z- und W-Buffer sind jeweils 24 Bit groß und der Stencil-Buffer beträgt 8 Bit. Der VSA-100 setzt sich aus



**Die Voodoo 5-6000 mit vier VSA-100-Prozessoren und notwendigem »Voodoo-Volt«-Netzteil.**

## Neue Voodoo-Karten – erhältlich im ersten Quartal 2000

Grafikkarte	Voodoo 4-4500	Voodoo 5-5000	Voodoo 5-5500	Voodoo 5-6000
Grafikchip	VSA-100	VSA-100	VSA-100	VSA-100
Anzahl der Grafikchips	1	2	2	4
Grafikspeicher	32 MByte	32 MByte	64 MByte	128 MByte
Benötigter Slot	PCI	PCI	AGP	AGP
Füllrate in MPixel/s	ca. 333-367	ca. 667-733	667-733	1330-1470
Mit externem Netzteil	Nein	Nein	Nein	Ja
Preis	ca. 430 Mark	ca. 550 Mark	ca. 700 Mark	ca. 1300 Mark



# Tunen bis zum Exzess

Übertakten einer Grafikkarte ist ja soooooo einfach – aber auch sicher?

**S**eit längst vergangenen Zeiten eines Voodoo1-Chips ist die Übertakter-Gemeinde eifrig damit beschäftigt, letzte Reserven aus den Grafik-Bausteinen herauszukitzeln. Manchmal bringt es Vorteile, ein anderes mal ist die Grafikkarte nur marginal schneller und mitunter hat das letzte Stündlein der Karte geschlagen.

Doch allzu schnell gibt Ihr Grafikboard den Dienst nicht auf – solange Sie sich zumindest an ein paar Regeln des Übertaktens halten. Doch sagen Sie hinterher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. Im Falle eines kleinen Atompilzes und sonstigen zur Katastrophe führenden Reaktionen in Ihrem Rechner, übernehmen wir leider keine Haftung.

## Regel Nummer Eins

Zunächst einmal sollten Sie sich überlegen, ob Übertakten auch wirklich Sinn macht. Haben Sie einen 750-MHz-Athlon mit GeForce-Grafikkarte zuhause thronen, so wird ein Tuning nicht zu Jubelausbrüchen führen, da 99 Prozent der Spiele butterflüssig darauf laufen. Bei einem Pentium II/266 MHz und einer Voodoo1- oder Voodoo2-Grafikkarte sieht es schon ganz anders aus, da solch eine Konfiguration mittlerweile auf manch frechen Spiele-Verpackungen als Minimal-Anforderung aufgeführt ist.

## Regel Nummer Zwei

Na gut, Sie haben sich also entschieden, Ihren Grafikchip ins Schwitzen zu bringen. Dann sollten Sie Letzteres auch wörtlich nehmen, da bei einer Übertaktung auch gleichzeitig die Wärme-Entwicklung ansteigt. Wird es Ihrem Chip zu heiß, so gibt er für kurze Zeit seinen Geist auf und Ihr kompletter Rechner leidet kurzfristig an einem »Herzstillstand«. Ein Riechsalz-Fläschchen hilft in diesem Fall wenig. Statt-

**»Mit üppiger Kühlung übertaktet es sich viel besser.«**

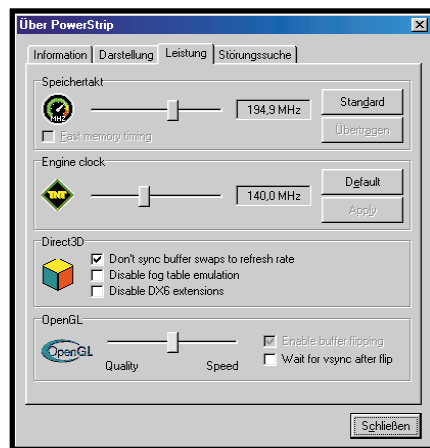
**Das ideale Programm zur Grafikkarten-Übertaktung ist PowerStrip. Zum Overclocking erhöhen Sie den Chip- und Speicher-Takt.**

dessen verrichtet bei Grafikkarten ein Aktiv-Kühler hervorragende Dienste – Kontrollieren Sie, ob er schon auf dem Kärtchen untergebracht ist. Auch zusätzliche Hochleistungs-Lüfter sind im Inneren Ihres Rechners gerne gesehen, da sie idealerweise einen durchgängigen Luftsog im Computer hervorrufen, der die Wärme schnell nach draußen befördert. Der kompetente Fachhandel hält solch coole Helferlein parat.

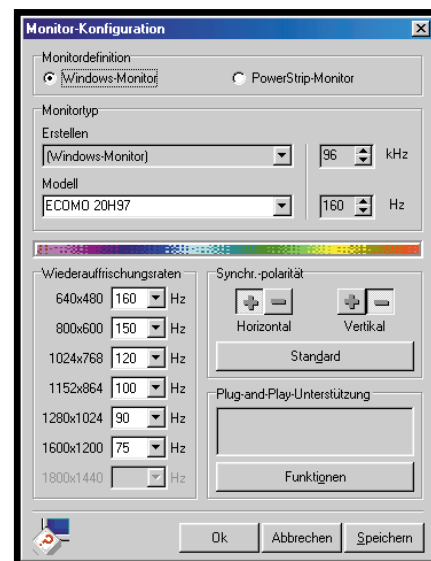
## Regel Nummer Drei

Grafikkarten neueren Datums kommen bereits mit einem Übertaktungs-Utility daher. Bevor Sie zu anderen Programmen greifen, um die Leistung Ihrer Karte in die Höhe zuschrauben, sollten Sie zunächst mal das mitgelieferte Tool probieren. In den meisten Fällen sehen Sie im Einstellungs-Menü zwei Möglichkeiten, die ein Übertakten der Karte zulassen: Zum einen steht dort die Frequenz des Grafikchips und zum anderen die Frequenz des Grafik-Speichers. Beide Angaben sind jeweils in MHz. Nicht sehr schlau ist es, wenn Sie hier die

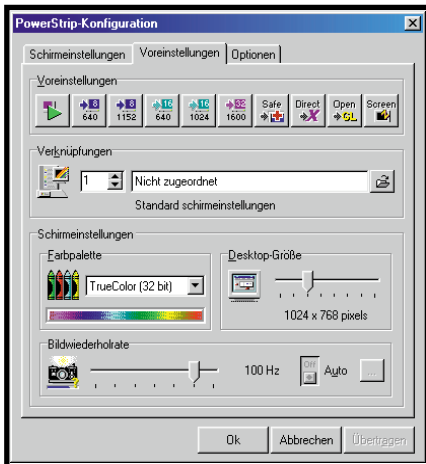
Regler gleich bis zum Anschlag an den rechten Rand ziehen. Denn in dieser Einstellung wird Ihre Grafikkarte gleich den Dienst verweigern. Besser ist es, wenn Sie die Regler in 1-MHz-Schritten nach rechts ziehen und sich so langsam aber sicher ans Limit des Folterkandidaten wagen. Die Einstellung, die Sie zu Beginn sehen, sind die Standard-Werte, mit denen Ihre Karte stabil läuft – alles was anschließend über diesen Werten liegt, setzt die Karte in den übertakten Zustand. Stürzt Ihnen der Rechner nach ein paar Versuchen ab, so setzen Sie den Regler einfach einen Schritt weiter nach links und booten den Computer neu. Anschließend starten Sie ein paar grafisch aufwändige Spiele – folgt nach längerer Zeit kein Absturz oder grafische Darstellungsfehler, so haben Sie erfolgreich ihre Grafikkarte übertaktet. Es kann aber durchaus sein, dass erst nach sehr langer Zeit ein Absturz folgt oder der Rechner immer im selben Spiel hängen bleibt. Dann heißt es wieder den Regler nach links zu schieben, bis die Kiste einwandfrei läuft. Wenn immer wieder Fehler auftauchen, so empfiehlt es sich, die Karte mit den Standard-Werten laufen zu lassen. Denn: In diesem Fall scheint die Grafikkarte bereits am Limit zu laufen – ein Übertakten führt nur noch zu Abstürzen.



**Die Symbolleiste von PowerStrip: Hier sind vordefinierte Einstellungen direkt über einen Button aufrufbar.**



**Ihr Monitor ist ebenso über PowerStrip konfigurierbar.**



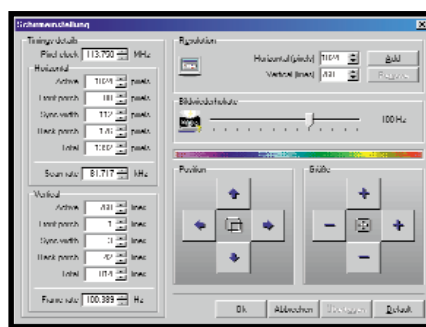
Über dieses Menü sind die Buttons der großen Symbolleiste zu konfigurieren.

### PowerStrip

Wie weiter oben schon erwähnt, schwirren im Internet eine Vielzahl von Programmen herum, die es erlauben Ihre Grafikkarte zu übertakten. Es gibt da aber auch ein einziges Programm, mit dem sich beinahe alle gängigen Chips (von 3Dfx, 3DLabs, Alliance, ATI, Cirrus Logic, Intel, Matrox, Video-Logic, NVIDIA, Rendition, S3, Trident, Tseng Labs) tunen lassen. Sein Name ist PowerStrip und es besitzt außer dem Übertakten noch eine Vielzahl anderer Möglichkeiten, mit denen Sie die Leistung Ihres Monitors, der Grafikkarte und des Desktops hochschrauben.

### Funktions-Vielfalt

Nach der Installation steht ein Symbol in der System Tray zur Verfügung, über das Sie die wichtigsten Funktionen direkt aufrufen. Natürlich ist es auch möglich, über Hotkeys direkt in die Menüs zu springen. Ebenso können Sie das Utility als Windows-Fenster mit anklickbaren Icons im Hinter- oder Vordergrund stehen haben. Nach dem ersten Aufruf erkennt Power-



**Die Position des Monitorbildes ist mit Powerstrip per Software bequem verschiebbar.**

Strip Ihre Grafikkarte und idealerweise auch den Monitor. Danach ist dem Programm bekannt, welchen Grafik- und Speichertakt Ihre Grafikkarte besitzt. Außerdem kennt PowerStrip nun die maximale horizontale und vertikale Frequenz Ihres Monitors, woraus es die möglichen Auflösungen bei bestmöglicher Bildwiederhol-Rate zieht. Wenn Sie eine neue Grafikkarte in Ihren Rechner einbauen oder einen neuen Monitor anschließen, so erkennt PowerStrip sofort die neue Hardware und stellt sich darauf ein. Auch der Multi-Monitor-Support unter Windows 98 oder NT 5.0 wird unterstützt.

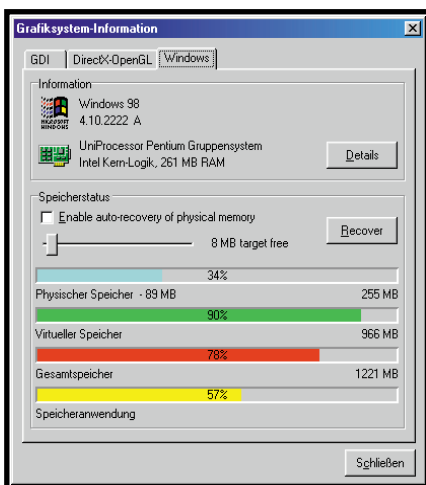
Beinahe alle Möglichkeiten, die Sie bisher über das Einstellungsmenü der Grafikkarte hatten, stehen jetzt in PowerStrip zur Verfügung. Doch diese Optionen werden nun durch eine Vielzahl neuer Möglichkeiten ergänzt. Zum Beispiel stellen Sie die Desktop-Größe, die Farbpalette (16 Bit, 24 Bit, 32 Bit) und die Bildwiederhol-Rate über PowerStrip ein. Nun sind Sie auch in der Lage bestimmte Auflösungen und Bildwiederhol-Raten vordefinierten Buttons zuzuordnen, die anschließend direkt aus der System-Tray – per Tastatur-Kürzel – oder aus dem PowerStrip-Menü ausführbar sind. Bis zu 20 Programme können Sie auf Buttons legen, die dann mit Ihren vorher getätigten Einstellungen laufen. Jede Anwendung oder jedes Spiel läuft dann

**»Power Strip ist das Allround-Talent der Grafik-Utilities.«**

wandfrei zurecht.

Zu guter Letzt darf das Menü zur Übertaktung des Chip- und Speicher-Taktes nicht fehlen. Dort ist auch

die getrennte Konfiguration von OpenGL und Direct3D-Spielen möglich. Einer der wichtigsten Befehle dort ist die Abschaltung der Bildwiederhol-Raten-Anpassung der Grafikkarte an die des Monitors (VSYNC). Ist das nicht der Fall, so läuft die Grafikkarte möglicherweise nicht mit der maximal möglichen Geschwindigkeit und wird ausgebremst. Die VSYNC-Einstellung ist separat sowohl für Direct3D, als auch für OpenGL vorzunehmen. (jir)

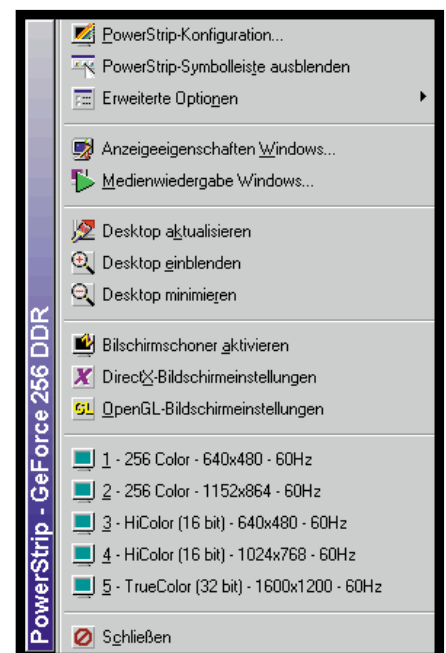


Aus der Grafiksystem-Information sind jede Menge Fakten über die Speicherbelegung ablesbar.

### Der Overclocking-König



PowerStrip ist ein Shareware-Programm, was so viel bedeutet, dass seine Funktionen begrenzt verfügbar sind, bis Sie sich registrieren. Es lohnt sich: Kein Grafikkarten-Tuning-Tool ist so vielseitig. Außerdem wird das Grund-Programm ständig verbessert und erfährt mit jeder neu veröffentlichten Grafikkarte ein Update. Zu finden ist die Shareware-Version unter der URL: [www.entechtaiwan.com](http://www.entechtaiwan.com).



Auch aus der System-Tray heraus sind die wichtigsten Funktionen von Powerstrip direkt erreichbar.



# Die 3D-Saga

**Wer nicht von Anfang die Grafikkarten-Entwicklung mitverfolgte, dem sei angesichts so vieler neuer Produkte und Standards der Schwindelanfall verziehen.**

**K**ennen Sie das: Bei der Menge an Grafikkarten, die momentan herumschwirrt, fehlt Otto-Normalverbraucher ganz einfach der Überblick. Wer also nicht ständig ein Auge auf die Entwicklung im 3D-Lager hat, der bekommt anstelle der derzeit schnellsten Platine leider oft einen Ladenhüter angedreht.

Ein flüchtiger Blick auf einschlägige Webseiten oder in unsere jeweils aktuelle Ausgabe hilft da schnell weiter. Doch wie war das denn damals überhaupt? Gab es Nvidia schon immer? Woher kommt die Voodoo-Euphorie und welches Board war seinerzeit der Konkurrenz immer eine Nasenlänge voraus? Wir klären im folgenden auf, welche Grafikkarten im jeweiligen Jahr auf den Markt kamen und für Furore sorgten. Da ein Artikel, der alle jemals erschienenen Grafikkarten umfasst den Rahmen sprengen würde, haben wir nur die wichtigsten aufgeführt. Den zweiten Teil der Historie servieren wir Ihnen dann in der kommenden Ausgabe von PC Player.

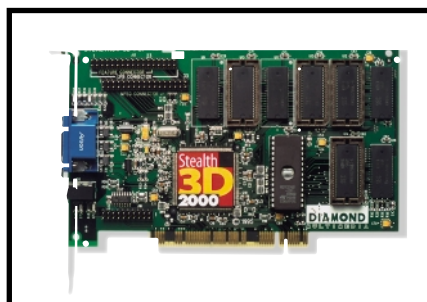
## Sommer 1995: Ein Lichtblick

Diamond ließ im Sommer '95 die Bombe platzen und machte den Spielern mit der ersten 3D-Beschleunigerkarte »Diamond Edge 3D 2120 XL« (ca. 550 Mark) die Mündel wässrig. Auf der Platine werkelt ein Grafikchip von der damals noch unbekannten Firma »Nvidia«, der in der Basisversion der Karte auf 1 MByte DRAM zugriff. Außerdem baute Diamond einen Soundchip samt Gameport auf das Edge-Board (was für erste Unkenrufe sorgte). Sega sprang auf den Zug auf und konvertierte prompt zwei Spiele der Saturn-Kon-



**1995 – Die erste 3D-Beschleunigerkarte »Edge 3D« kam von Diamond.**

sole für den neuen Wunderchip. Mit der damals gigantischen Auflösung von 640 mal 480 bei 65 536 Farben wurden erste Anzeichen sichtbar, wohin sich die Spiele-Entwicklung bewegen würde. Zwar war die Karte unter speziell dafür programmierten Windows-Spielen (und nur dort) sehr schnell, doch die Unterstützung der Spiele-Industrie blieb aus. Zudem wurden damals primär DOS-Spiele entwickelt und darunter lief die Edge 3D nicht so schnell wie die Karten anderer Hersteller (zum Beispiel die »ET-4000« von Tseng Labs).



**1996 – Schnell unter Windows – eine Krücke unter DOS: der S3 Virge.**

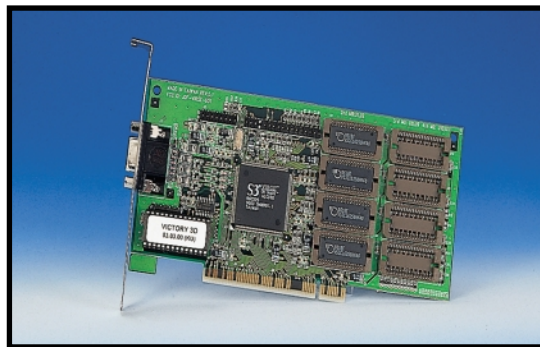
## Frühling 1996: Nur nicht die Hoffnung aufgeben.

Es war zu Zeiten eines »Formula One Grand Prix 2« und einem extra dafür gekauften Pentium/166. Die Spieler-Gemeinde schrie auf, weil das Rennspiel selbst auf dem damaligen Intel-Flaggschiff unter voller Detailstufe nur so dahinruckelte. Ein Grafikchip, der den Prozessor entlastet, musste her. Dieses Problem erkannte »S3« und versuchte mit dem »S3-Virge-Chip« dem Dilemma ein Ende zu bereiten. 3D-Funktionen (Nebeleffekte, Flat-Shading, Goraud Shading und Perspektiven-Korrektur), die bisher vom Prozessor abgearbeitet wurden, waren nun zum Teil in die Hardware des Grafikchips eingebaut. Grafikkarten mit S3-Virge waren zum Beispiel die »Elsa Victory 3D« und die »Diamond Stealth 3D«. Microsoft erkannte ausnahmsweise einmal frühzeitig

die Zeichen der Zeit und stellte die Programmier-Schnittstelle »DirectX« zur Verfügung. Spiele-Programmierer mussten ab sofort nicht mehr für zig-verschiedene Grafikkarten schreiben, sondern werkelt mit Direct3D. Nun lag es an den Herstellern, die DirectX-Codes von ihren Lieblingen korrekt umsetzen zu lassen.

## Spätsommer 1996: Versprechen gebrochen

Ein paar Grafikkarten mit dem Virge-Chip (»Orchid Fahrenheit Video 3D«, »Miro Media 3D«, »Elsa Victory 3D«, »Hercules Terminator 64 3D«, »Diamond Stealth 3D«) machten die PCI-Slots unsicher. Auch ATI redete seinerzeit bereits ein Wörtchen mit und stellte die »ATI 3D Xpression« mit »3D Rage«-Chip in die Regale. Allerdings fehlte bei allen Virge-Trägern von der versprochenen Hardware-Beschleunigung jegliche Spur. Die angekündigten DirectX-beschleunigten Spiele blieben aus – lediglich die jeweils der Grafikkarten-Verpackung beigelegten Spiele unterstützten die neuen Funktionen. Keiner der Grafikkarten-Hersteller konnte mit einem an DirectX angeglichenen Treiber aufwarten. Bis das endlich so weit war, sollte es noch über ein Jahr dauern. Anstatt einen Schritt nach vorn zu tun, drehten sich die Hersteller auf der Stelle. Einzig der kanadische Hersteller Matrox wusste zu überzeugen. Die Modelle »Matrox Mystique« und »Matrox Millennium« waren sowohl unter DOS als auch unter Windows echte Raketen, die dem restlichen Verfolgerfeld davonzogen.



**Spätsommer 1996 – Die hardwaremäßige 3D-Unterstützung blieb tragischerweise aus: Elsa Victory 3D.**



**Spätsommer 1996 – Sehr gute Leistung bot Matrox trotz fehlender DirectX-Treiber: Matrox Millennium.**

Eine Handvoll optimierter Spiele gab es zwar für die Matrox-Geräte, doch auch hier zeichnete sich kein bevorstehender Trend ab. Übrigens: Grafikkarten benötigten damals für DOS einen speziellen »VESA-Treiber«, um höhere Auflösungen darzustellen. Die Matrox-Platinen gehörten zu den ersten Modellen, welche bereits im Bios einen VESA 2.0 Treiber verankert hatten. 2 MByte RAM gehörten bei den damaligen Karten zum guten Ton. Langsam aber sicher setzten sich dann 4 MByte RAM durch. Matrox-Karten boten einen freien Platz auf der Platine, auf den zusätzliche 2 MByte den Speicher auf insgesamt 4 MByte erhöhten.

### Heißer Herbst 1996: Ein Traum geht in Erfüllung

Bis heute gab es in der gesamten Entwicklung von PC-Komponenten keine derart bahnbrechende Erfindung: Die Rede ist vom Voodoo Chip der Firma 3Dfx. Sein Auftreten degradierte mit einem Schlag sämtliche bis dato erschienenen 3D-Grafikkarten zu 3D-Krücken. Sein Siegeszug hielt ein ganzes Jahr an. Kein Konkurrent

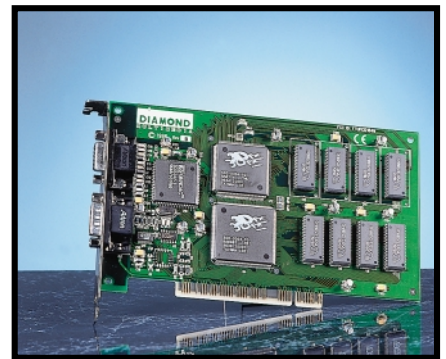
konnte auch nur ansatzweise Paroli bieten. Die Hersteller rangen sich nach dem Bekanntwerden der damals abnormalen Leistung um die Vertriebsrechte. Diamond (»Monster 3D«), Matrox (»Wicked 3D«) und Orchid (»Righteous 3D«) waren die bekanntesten, die sich ein großes Stück vom Erfolgs-Kuchen des Voodoo-Chips abschnitten. Bei den Voodoo-Geräten handelte es sich um zusätzliche Grafikkarten,

die eine vorhandene Karte benötigten. Wurde der 3D-Part von einem Spiel angesprochen, so schaltete sich die Voodoo dazwischen und übernahm sämtliche Berechnungen. Der Monitor wurde an die Voodoo-Karte angeschlossen, zusätzlich führte ein externes Kabel von der normalen Grafikkarte zum 3D-Beschleuniger. Anfangs

blieb die breite Spiele-Unterstützung wegen berechtigter Skepsis aus (siehe weiter vorn). Doch schon bald entdeckte man das Potenzial des Voodoo-Chips. Die ersten Spiele mit Voodoo-Unterstützung kamen von Psygnosis (»Formula 1«, »Wipeout 2097«) und Parallax (»Descent 2«). Andere Hersteller (zum Beispiel id Software) boten nachträglich Patches an, die das Wunderkind unterstützten. Der Voodoo-Erfolg sorgte für positive, aber auch negative Aspekte. So wurde die Konkurrenz wachgerüttelt und eifrig an neuen Karten gefeilt. Die Spiele sahen plötzlich viel besser aus und liefen in hoher Auflösung butterweich. Auch war kein überteurer Prozessor mehr nötig. Ein Pentium/100 mit Voodoo-Karte versägte jeden P/166 ohne 3D-Beschleunigung mit



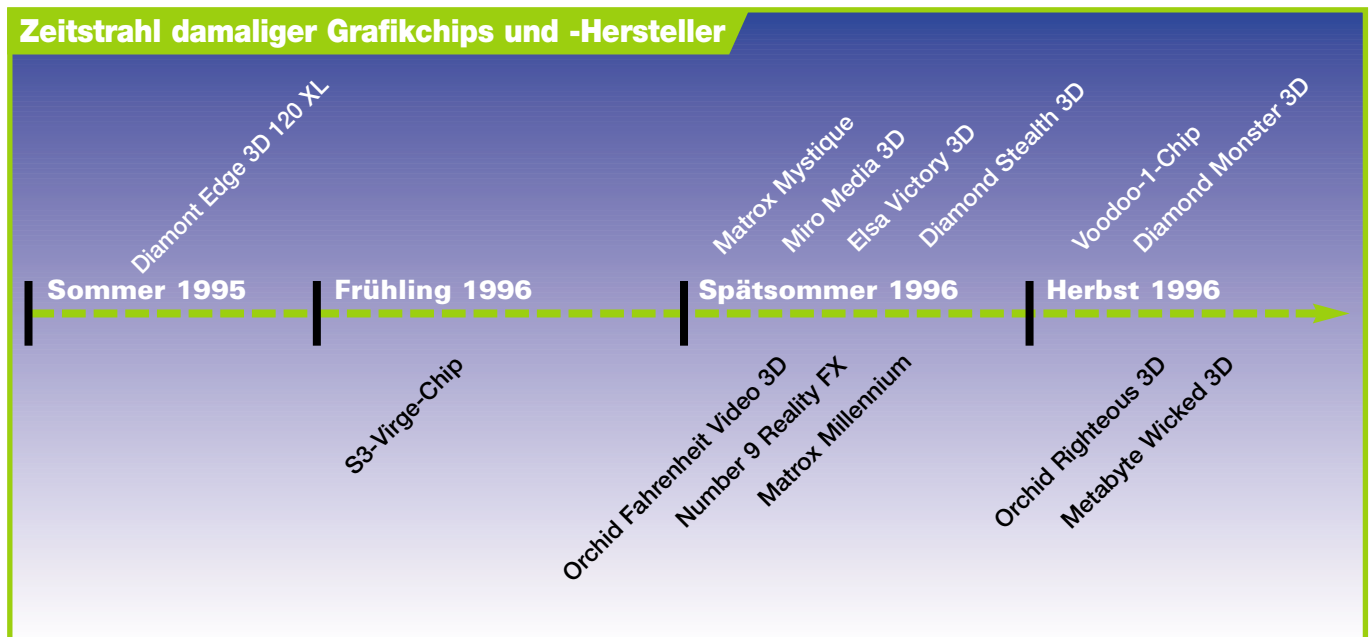
**Herbst 1996 – Die erste Grafikkarte mit dem legendären Voodoo-Chip: Orchid Righteous 3D.**



**Herbst 1996 – Ging unvergesslich in die 3D-Geschichte ein: Diamond Monster 3D.**

links. Ein leises Klagen ging allerdings vom Fachhandel aus, sorgten die oben genannten Spiele doch für größere Umtausch-Aktionen, weil die Spieler noch keine passende Karte besaßen. Doch das war wiederum ein Vorteil, denn die Software kurbelte gleichzeitig den Abverkauf und somit die weite Verbreitung von 3D-Beschleunigern an. Eine wahrlich aufregende Zeit. Fortsetzung folgt. (jr)

### Zeitstrahl damaliger Grafikchips und -Hersteller





# bleem!

**PlayStation-Spiele auf dem PC? Und das mit noch besserer Grafik? Klingt zu schön, um wahr zu sein. Ran an den Emulator!**

**A**uf der '99er E3 sorgte ein kleiner Stand für Unruhe, – besonders bei Konsolen-Riese Sony – denn dort führten ein paar Entwickler stolz den PlayStation-Emulator »bleem« vor.

Mit dem versteht ein normaler PC schlagartig sehr, sehr viele PlayStation-Spiele und verbessert obendrein deren Grafik mit Hilfe moderner 3D-Karten. Kein Wunder, dass Sony rasch eine Klage ein-

reichte – und verlor: Der Emulator lebt weiter und wird in Deutschland über CDV ([www.cdv.de](http://www.cdv.de)) vertrieben.

## Das brauchen Sie

Ohne einen Pentium MMX-233 mit 16 MByte RAM und einer 3D-Karte brauchen Sie bleem! nicht zu starten. Noch besser: ein Pentium II/300 mit 32 MByte. Eine Soundkarte und ein Gamepad sind Pflicht, teilweise bieten Fachhändler Adapter an, mit denen Sie einen PlayStation-Controller an den PC stöpseln können. Ein Modem hilft: Zwar kommt die PlayStation ohne aus, doch auf der bleem-Homepage ([www.bleem.com](http://www.bleem.com)) finden Sie Updates (aktuell: Version 1.5b) und eine Liste aller bisher mit dem Emulator getesteten Spiele.

## Der Test beginnt

Der Emulator fragt beim Start nach der Installations-CD – dieser Kopierschutz ist gerade noch erträglich. Anschließend verlangt das Programm nach einer PlayStation-CD. Bei den Kollegen unserer Schwes-



**FIFA 2000: Deutlich besser als auf der Konsole, doch flauer als die PC-Fassung.**

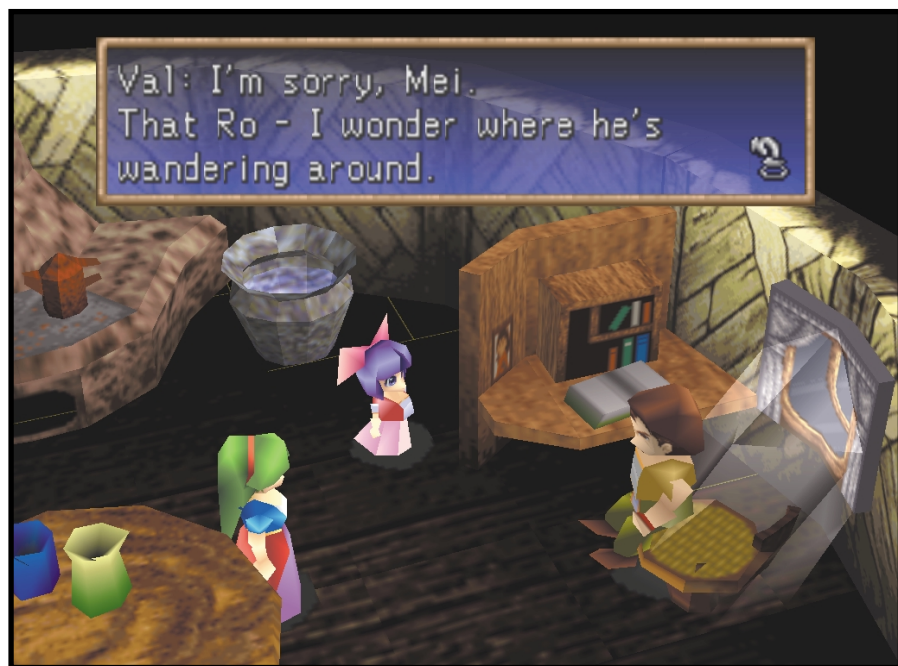
## »Grafiken wie auf dem Nintendo 64«

termagazine »Video Games« und dem »Playstation-Fun«-Magazin borgten wir

uns einen Stapel aktueller und älterer Titel (kommt davon, wenn man seine eigenen Square-Rollenspiele daheim vergisst). Zuvor noch alle möglichen Grafik-Verschönerungen aktiviert und die Gamepad-Belegung gecheckt, dann geht's mit Shinys Hubschrauber-Simulation »R/C Stunt Cop-ter« los. Die Intro-Filme laufen tadellos, doch die Menüs erscheinen in zerhackter Grafik. 3D-Verschönerung ausgestellt – immer noch nichts. Kandidat Nummer zwei: Acclaims »Shadow Man«. Vorspann o.k., Menüs leserlich, Programmstart – das Spiel hängt sich beim Laden auf. Die Dino-Prügelei »Warpath« von Dreamworks krankt am gleichen Symptom. Freude bei »Xena« (Electronic Arts): nicht über das tumbe Spiel, sondern darüber, dass es tatsächlich läuft. Na ja. Muss nicht sein. EA Sports' »FIFA 2000« wäre schon eher was. Funktioniert sogar, zwar mit seltsamen



**Links: Der Legaia-Held in der bleem!-Fassung, rechts das PlayStation-Original.**



**Legend of Legaia: In 1024 mal 768 Punkten (auf der PlayStation 320x240) macht das Rollenspiel dank gefilterter Texturen und Sprites eine schicke Figur.**



**Toy Story 2: Das 3D-Geschicklichkeitsspiel wirkt wie ein N64-Titel.**



**1942:** Beim 2D-Scroller sind die Texturen lückenhaft.

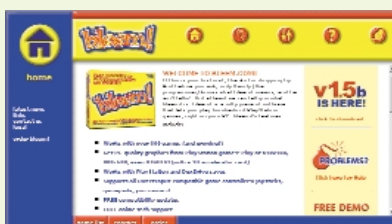


**Rising Zan:** Die Polygon-Krieger verschleiern ihre PlayStation-Herkunft meisterlich.

Farben und ruckelndem Vorspann, der unvermittelt abbricht, aber immerhin sieht man zwei Teams auf dem Rasen. Die lahmen trotz eines Pentium III/450 jedoch etwas. Weiter mit »Capcom Generations«, einer Sammlung antiker Automaten Spiele wie »Ghosts'n'Goblins« oder »1942«. Die 2D-Grafik ist flüssig, besitzt jedoch ein

## www.bleem.com

Auf der Hersteller-Homepage finden Sie stets die neuesten bleem!-Versionen, welche beispielsweise die richtige Geschwindigkeit beziehungsweise Grafikanpassungen enthalten. Sehr hilfreich: Etliche Schwarze Bretter, auf denen bleem-Besitzer über Hardware-Probleme, die Anpassung neuer Titel oder schlicht und ergreifend die Spiele an sich diskutieren. Eine Datenbank klärt auf, welche schon von Emulatorbesitzern zum Laufen gebracht werden konnten - oder auch nicht. Und wenn Sie 15 Titel, die noch nicht in besagter Liste zu finden sind, prüfen und die Ergebnisse den Programmierern mitteilen, bekommen Sie ein bleem!-T-Shirt.



Die bleem-Homepage ist die erste Adresse für Emulator-Fans.

## Austinats Analyse



**Roland Austinat**

bleem ist ohne Zweifel eine programmier-technische Meisterleistung. Spiele, die ohne große Hardware-Tricks arbeiten, erschienen auf dem PC-Monitor ohne größere Probleme. Dafür machen bleem etliche aktuelle Titel, welche die Konsole bis zum letzten ausreizen, offensichtlich Schwierigkeiten. Hoffen wir auf viele Updates. Ob ich aber, wie von den Herstellern vorgeschlagen, nun mit einem Laptop samt bleem in den nächsten Urlaub starte, bleibt die Frage - da gab es doch dieses Ding namens Game Boy Color, für das in einer Neuauflage beispielsweise

just einige Final-Fantasy-Rollenspiele erschienen sind.

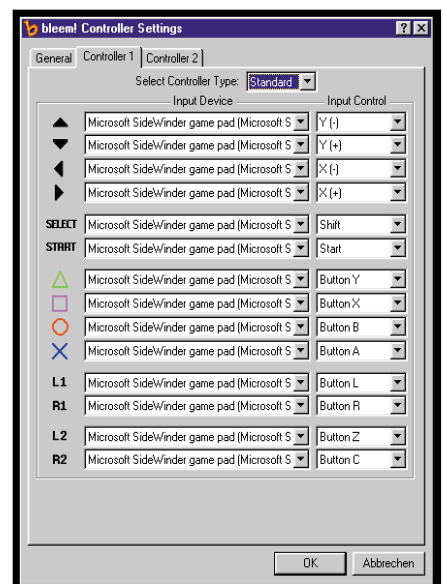
Rechnen wir nach: Eine frisierte PlayStation, die sowohl US- als auch deutsche Versionen ruckelfrei, wenn auch grafisch unspektakulär verkraftet, kostet heute nur noch rund 200 Märker - und die schafft wirklich alles. Obendrein werden in Japan zur Zeit schon mit Volldampf PlayStation2-Konsolen hergestellt - und die machen sogar High-End-PCs Konkurrenz. Deshalb macht bleem! meiner Meinung nach nur für Fans japanischer Rollenspiele und grafisch unspektakuläre Liebhaber-Titel Sinn, die nie für den PC erscheinen und die durch den Emulator schön aufgepeppt werden. Die meisten anderen Action- und Sportspiele machen dank GeForce und Co. auf dem PC allemal mehr her.

## »bleem verkraftet sogar US-Importversionen.«

paar Lücken zwischen einzelnen Texturen. Nun sind wir mutig: Das trashig-kultige Cowboy-Ninja-Prügelspiel »Rising Zan« sieht famos aus und spielt sich gut, bis eine größere Gegnerhorde auf dem Bildschirm erscheint - dann ruckelt's. Noch mutiger legen wir die US-Version des Rollenspiels »Legend of Legaia« ein. Siehe da: bleem schluckt sie ohne Mucken, auch das Laden und Speichern ist kein Problem. Die Knuddel-Figuren laufen sogar einen Tick zu schnell umher. Hmm, wie wäre ein Prügelspiel? Capcoms »Street Fighter EX plus alpha« funktioniert schnell und schmerzlos, lediglich einige 2D-Grafiken stossen wie schon bei Capcom Generations nicht ganz lückenfrei aneinander. Zum Schluss schnappen wir uns die Testversion von »Toy Story 2«, Activisions Kino-Umsetzung. Und erstaunlicherweise läuft das Spiel tadellos und erinnert an Grafiken, wie wir sie von Nintendos N64 kennen. (ra)



Street Fighter EX plus alpha - puh, was für ein langer Name. Die Prügelei läuft trotzdem einwandfrei.



Die PlayStation-Controller-Tasten lassen sich komfortabel an Ihr Gamepad anpassen.

## PCPLAYER

# WERTUNG

**BLEEM 1.5b**  
ca. 80 Mark

### Pro:

- Über 300 unterstützte Spiele
- Speichern und Laden möglich
- Internet-Support

### Contra:

- Hohe Hardware-Anforderungen
- Mag nicht alle aktuellen Titel

**GESAMTURTEIL 75**

# Thrustmaster Formula Charger



Nanu, hatten wir das »Formula Charger« nicht schon in der Ausgabe 8/99 getestet? Des Rätsels Lösung: Nun ist es zum gleichen Preis mit Pedalen erhältlich. Leider sind die Dinger in der Praxis völlig untauglich. Die Basis ist wirklich klitzeklein und rutscht ständig weg, außerdem stehen die winzigen Trittbretter so eng beieinander, dass Fehlbedienungen nicht lange ausbleiben. Gott sei Dank befinden sich zwei analoge Schaltwip-

pen am Lenkrad. Darüber hinaus erhalten Sie ein Hartplastik-Lenkrad mit vier unangenehm zu drückenden Knöpfen, also die Minimal-Ausstattung. Eine einzelne, große Schnell-Löseklammer hält die Konstruktion an der Tischplatte fest. Leider rutscht sie gerne nach oben weg, was sich aber durch ein zwischen Befestigung und Tisch geschobenes Buch beheben lässt.

### Fazit

Für wenig Geld erhalten Sie ein Lenkrad, auf dem nicht ohne Grund Thrustmaster steht. Exakte Lenkmanöver sind genauso möglich wie dosiertes

Gas geben und bremsen. Die Pedale lassen Sie am besten gleich in der Verpackung. Ansonsten ein schönes Gerät, speziell für Anfänger. **(mash)**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
THRUSTMASTER FORMULA CHARGER  
ca. 100 Mark ■ Lenkrad

**Pro:**

- Gute Ergonomie
- Günstiger Preis

**Contra:**

- Miese Pedale
- Unschöne Knöpfe und Befestigung

**GESAMTURTEIL 72**

# Thrustmaster NASCAR Pro Digital



Endlich ist jemand bei Thrustmaster auf die glorreiche Idee gekommen, das schöne Lenkrad und die Pedale aus dem Force-Feedback-Lenkrad in einer konventionellen Version zusammenzustellen. Deswegen hat das »NASCAR Pro Digital« die breite Basis, die sich mit zwei Schnell-Löseklammern fix am Tisch montieren lässt. Am Lenkrad finden sich vier Knöpfe, zwei digitale Wippen und ein Schalthebel, insgesamt also acht Funktionen. Das Steuer selbst liegt ausgezeichnet in der Hand. Die Pedalerie steht ebenfalls sicher auf ihren fünf Gummifüßen, das Tretgefühl kann man als sehr gut beschreiben. Leider hat das Gerät nur einen USB-Anschluss.

### Fazit

Ein hervorragendes Gerät – trotz Warnung auf der Schachtel funktionierte es auch mit DirectX 7.0 auf unserem Testrechner einwandfrei. Die Ergonomie ist vorbildlich, Rennspiele wird zur Freude. **(mash)**

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
THRUSTMASTER NASCAR PRO DIGITAL ca. 200 Mark ■ Lenkrad

**Pro:**

- Stabile Basis
- Klasse Lenkrad

**Contra:**

- Nur USB-Anschluss

**GESAMTURTEIL 88**

# Guillemot Force Feedback Racing Wheel



### Fazit

Gute Ergonomie und Standfestigkeit sorgen mit ebenfalls gutem Design dafür, dass

Sie sich auf das Fahren und nicht auf Ihr Lenkrad konzentrieren. Auf jeden Fall ist es die billigste Möglichkeit, die Hände auf ein Steuer mit dem Pferdchen in der Mitte zu legen. **(mash)**

Mit echter Ferrari-Lizenz präsentiert sich das neue Force-Feedback-Lenkrad von Guillemot. Das Gerät unterstützt wie gehabt den I-Force-Standard. Die Rüttel-effekte sind schön gelungen, könnten jedoch noch etwas stärker ausfallen. Außer einem Gangschaltungshebel finden Sie auf der Radnabe zwei Knöpfe und zwei Coolie-Hats mit jeweils vier Funktionen. Komplettiert wird das alles von jeweils zwei analogen und digitalen Schalthebeln hinter dem Steuer. Gas und Bremse treten sich recht gleich, doch hinterlassen die in sich kippenden Pedale (wie schon beim Vorgänger) ein irritierendes Gefühl.

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL ca. 250 Mark ■ FF-Lenkrad

**Pro:**

- Gute Ergonomie
- Schöne FF-Effekte

**Contra:**

- Pedale nicht ideal

**GESAMTURTEIL 83**

## Kurztests

## Kärna LLC Razer Boomslang 2000



Momentan scheinen immer mehr Hersteller aufzutau- chen, die sich auf Spezial- Hardware für Power-Gamer spezialisieren. So auch die Firma Kärna LLC, die mit der »Razer Boomslang 2000« ihr

Maus-Flaggschiff für uns zum Test bereitstellte. Zwei normale Mausbuttons stehen neben einem Maus-Rad mit Klick-Funktion und zwei seitlich in das Gehäuse eingelassenen Knöpfen zur Verfügung. Angeschlossen wird die Razer an den USB-Port – netterweise hat man auch an Leute mit einem PS/2-Adapter gedacht. An Software liegt ein Konfigurations-Programm bei (installiert sich in die Tray), mit dem Sie die Sensitivität

der Maus festlegen. Außerdem sind die Buttons individuell konfigurierbar.

**Fazit**

Leider hält die Razer Boomslang 2000 nicht das, was sie verspricht. Die beiden seitlichen Buttons sind so platziert, dass man sie des öfteren unabsichtlich drückt. An einer anderen Stelle wären sie viel besser aufgehoben. Das Maus-Rad ist zudem zu rutschig und liegt weit vorn, so dass kleinere Hände ein Problem haben. Ansonsten ist die Technik exzellent – so eine Genauigkeit (2000 dpi) legen nicht einmal die Intelli-Eye-

Mäuse von Microsoft an den Tag. Zu beziehen gibt es die Razer Boomslang-2000 unter »www.razerzone.com«. (jr)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
 KÄRNA LLC RAZER BOOMSLANG 2000  
 ca. 180 Mark ■ Maus

**Pro:**  
 ■ Extrem sensitive Maus  
 ■ Sieht gefährlich aus

**Contra:**  
 ■ Deplatzierte, seitliche Buttons  
 ■ Hoher Preis

**GESAMTURTEIL 78**

## Everglide Large Attack Pad



Mauspads gibt es wie Sand am Meer. Warum testen wir dann überhaupt eines davon? Das hat einen einfachen Grund, denn das »Large Attack Pad« von Everglide zählt sich zu den »professionellen« Pads. Die Oberfläche ist mit vielen winzigen Löchern übersät – dennoch gleitet der Ball einer normalen Maus wie auf einer ebenen Fläche. Allerdings mit dem Vorteil, dass die minimalen Unebenheiten eine exakte Steuerung der Maus erlauben. Das zahlt sich insbesondere bei 3D-Spielen aus, in denen es gilt, ein Ziel möglichst genau aufs Korn zu nehmen. Wenn Sie Ihre Hand auf das Pad legen, so liegt ihr Handrücken bequem auf der abgerundeten Kante. Das Hartplastik-LAP ist 0,8 Zentimeter hoch, 17,5 Zentimeter lang und 27 Zentimeter breit.

**Fazit**

Das Everglide-Pad hat in der Redaktion inzwischen einen festen Platz gefunden. Anfangs fällt negativ auf, dass die Oberfläche etwas breiter und höher sein dürfte. Doch nach ein paar Ego-Shooter-Runden hat man sich schnell an die geringen Ausmaße des Pads gewöhnt (Maus-Sensitivität nach oben schrauben) und freut sich an der perfekten Zielgenauigkeit. Unter der URL »www.planet3d.de/everglide« oder »www.everglide.com« gibt es das Profi-Pad zu bestellen. (jr)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
 EVERGLIDE LARGE ATTACK PAD  
 ca. 40 Mark ■ Mauspad

**Pro:**  
 ■ Exaktes Pad für Ego-Shooter  
 ■ Mehr Frags  
 ■ Mehr Rail-Hits

**Contra:**  
 ■ Kleine Oberfläche

**GESAMTURTEIL 86**

## Saitek ST 110



lässt sich mit einem Drehknopf unter der Griffauflage einstellen. Unter der Basis können Sie zudem das Kabel aufwickeln, so dass herumhängende Anschlüsse der Vergangenheit angehören.

**Fazit**

Für knapp 50 Mark erhalten Sie hier ein verarbeitungsmäßig wie ergonomisch gutes Produkt, mit dem sich die meisten Spiele, die einen

Neuester Spross aus der Saitek-Joystick-Familie ist der »ST 110«, ein Steuerknüppel mit vier Knöpfen und drei Achsen. Der ergonomisch geformte Griff liegt gut in der Hand, sehr schön ist auch die angenehm geformte Handballen-Auflage. Drei Buttons finden sich auf dem Kopf des Sticks und werden vom Daumen bedient, der vierte wird vom Zeigefinger betätigt. Alle Knöpfe haben jedoch einen recht harten Druckpunkt. An der linken Seite befindet sich ein Schubregler, dessen Widerstand gerade richtig ist; nicht zu hart und nicht zu weich. Derjenige des Hebels hingegen

Joystick erfordern, gut kontrollieren lassen. Keine großen Mankos belasten den ST 110 und so ist er für den kleinen Geldbeutel ein empfehlenswertes Gerät. (mash)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
 SAITEK ST 110  
 ca. 50 Mark ■ Joystick

**Pro:**  
 ■ Angenehme Ergonomie  
 ■ Einstellbarer Knüppelwiderstand

**Contra:**  
 ■ Harter Knopf-Druckpunkt

**GESAMTURTEIL 75**

# Matrox Marvel G400-TV



Matrox vereint auf seiner AGP-Grafikkarte Marvel G400-TV so ziemlich alles, wozu man normalerweise gleich mehrere Komponenten benötigt. So besitzt die

Marvel einen TV-Tuner (mit Antennen-Eingang) und einen TV-Ausgang zur Wiedergabe der Bilder via Fernseher. Sogar die Möglichkeit der Video-Aufzeichnung und -Bearbeitung ist gegeben. Die von der G400-Serie her bekannte Dual-Head-Technologie wurde aber nur zum Teil übernommen. Es ist nämlich nicht möglich, einen zweiten Monitor, sondern »nur« einen Fernseher anzuschließen. Mit separat erhältlichem Zubehör ist auch der Anschluss eines analogen Flachbildschirms möglich. An

der externen Marvel-Box befinden sich Ein- und Ausgänge für TV, TV-Tuner und Audio. Der RAM-DAC beträgt 300 MHz, der Arbeitsspeicher 16 MByte RAM.

### Fazit

An und für sich eine schöne Lösung, die allerdings satt zu Buche schlägt. Ernsthaftige Spieler seien vorgewarnt: Die Marvel-Karte trägt zwar den G400-Chip, ist aber etwa so schnell wie eine TNT2-Platine – weshalb Sie von den aktuellen (und schnelleren) Grafikkarten locker abgehängt wird.

Wer aber keinen hohen Anspruch an die Geschwindigkeit

in 3D-Spielen stellt und möglichst viel mit seiner Grafikkarte anstellen möchte, der liegt mit der Marvel goldrichtig. (jr)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**MATROX MARVEL G400-TV**  
 ca. 750 Mark ■ Grafikkarte  
**Pro:**  
 ■ Video-Bearbeitung  
 ■ TV-Tuner  
**Contra:**  
 ■ Keine Empfehlung für 3D-Spiele  
 ■ Hoher Preis  
**GESAMTURTEIL 74**

# Logitech Wingman Attack



Der Wingman Attack rundet Logitechs Joystick-Produktpalette nach unten hin ab. Umsonst gibt es ihn deswegen nicht – aber gerade einmal 40 Mark muss man für ihn hinblättern und erhält dafür einen Knüppel mit den wichtigsten Funktionen. An der Oberseite des griffigen Hebels wurden ein breiter und zwei kleinere Buttons eingesetzt. Der Zeigefinger bedient dabei standardmäßig einen Klickschalter. An der ergonomischen Oberfläche finden Sie zusätzlich noch einen Schubregler, der sich stufenlos bedienen lässt. Und auf der Unterseite sind fünf rundliche Gummi-Flächen angebracht.

### Fazit

Für Einsteiger stellt der Wingman Attack den idealen Steuerknüppel dar. Jemand, der sich gerade eben einen Computer gekauft hat und gelegentlich einen Joystick in Reichweite haben möchte, ist damit gut bedient. Alle anderen, die sich schon seit längerem an Spielen ergötzen, sollten mehr Geld ausgeben und sich das größere Modell hamstern. Linkshänder müssen beim W. Attack in die Röhre gucken – dennoch ist der Stick dank des fairen Preises ein Tipp für geschöpfte Geldbörsen. (jr)

**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**LOGITECH WINGMAN ATTACK**  
 ca. 40 Mark ■ Joystick  
**Pro:**  
 ■ Griffige Knüppelform  
 ■ Fairer Preis  
**Contra:**  
 ■ Nur für Rechtshänder  
 ■ Zu flache Buttons  
**GESAMTURTEIL 71**

# Interact Hammerhead Digital

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir ein Gamepad von Interact vor: Dabei handelte es sich um das Hammerhead FX (mit zwei analogen und einem digitalen Stick), welches ein Rüttel-Motörchen für Force-Feedback-Effekte eingebaut hatte. Das vorliegende »Hammerhead Digital«-Pad besitzt bis auf den Vibrationseffekt dieselben Eigenschaften wie das große Vorbild. In die Frontseite sind die zwei obligatorischen Front-Buttons eingelassen. Zusätzlich versammeln sich an der Pad-Oberfläche sechs normale Feuerknöpfe neben einem »Mode«- und einem »Profile«-Button. Mit Letzterem konfigurieren Sie nach Lust und Laune die Pad-Tastenbelegung Ihrer Spiele. Bis zu vier Hammerhead-Gamepads sind gleichzeitig anstöpselbar. Dies funktioniert allerdings



nur via Gameport und nicht beim Anschluss über den USB-Port.

### Fazit

Auch das Hammerhead Digital passt sich (bis auf die Frontbuttons) optimal der Handform an. Ergonomisch ist es beinahe auf dem Höhepunkt und bietet einiges an Komfort. Die oberen Buttons sind zwar etwas eng nebeneinander positioniert, doch darüber sieht man nach ein paar Stunden Spielzeit hinweg. (jr)



**PCPLAYER**  
**WERTUNG**  
**INTERACT HAMMERHEAD DIGITAL**  
 ca. 90 Mark ■ Gamepad  
**Pro:**  
 ■ Gelungene Ergonomie  
**Contra:**  
 ■ Eng aneinander platzierte Knöpfe  
 ■ Hoch angelegte Front-Buttons  
**GESAMTURTEIL 76**

# Technik Treff

Hardware-Experte  
Henrik Fisch  
beantwortet Ihre  
Technik-Fragen.



Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

## DVD als normales Laufwerk

Ich habe vor, mir ein DVD-Laufwerk zu kaufen. Brauche ich dafür eine MPEG-Decoder-Karte? Ich habe nämlich keinen Steckplatz mehr frei. Und, kann ich das neue DVD- dann als normales CD-Laufwerk benutzen?

(Jason)

Eine Decoder-Karte ist eigentlich nur dann notwendig, wenn Sie sich DVD-Filme anschauen und diese auf einem TV-Bildschirm genießen wollen. Ansonsten tut es auch eine Decoder-Software, sofern Sie über einen Pentium-Prozessor ab rund 350



Jedes DVD-ROM-Laufwerk können Sie als normales CD-ROM-Laufwerk verwenden. Die Geräte schlucken beide Scheiben.

MHz verfügen. Das DVD-Laufwerk verhält sich ansonsten wie ein ganz normaler CD-ROM-Player. Einige ältere Laufwerke konnten noch keine CD-Rs lesen, dies ist aber inzwischen behoben.

## Festplatten-Fehler verdunstet

Ich habe mir im August dieses Jahres die IBM-Festplatte »DJNA-352030« (20,3 GByte) gekauft. Vor etwa einem Monat gab es zum ersten Mal eine Fehlermeldung, dass 6,6 MByte nicht mehr lesbar sind. Dann partitionierte und formatierte ich die Platte, um sie umzutauschen. Die Rechnung hatte ich ja aufgehoben.

Aber plötzlich waren die Fehler weg! Kann es sein, dass Fehler einfach so verschwinden und alles wieder in Ordnung ist? Oder ist das die Ruhe vor dem endgültigen Festplatten-Crash?

(Manfred Bauer)

Einfach so verschwinden Fehler auf Festplatten leider nicht. Aber: Die Hersteller haben schon aus Eigeninteresse vorgesorgt und auf den Festplatten ungenutzten Platz reserviert, der im Falle eines defekten Bereiches auf der Festplatte für unbeschädigten Ersatz sorgen. Die Festplatte merkt selbstständig im laufenden Betrieb (bei Schreib- und Lese-Operationen), ob ein Bereich defekt ist und lagert diesen in eben jenen reservierten Teilbereich aus. Das geht natürlich nur bis zu einer gewissen Grenze. Wenn Sie außerdem mal wieder bemerken sollten, dass Ihre Festplatte zickt, führen Sie schleunigst ein Backup Ihrer wichtigsten Daten durch und tauschen die Platte um. Das könnte nämlich tatsächlich ein Anzeichen für einen beginnenden Ausfall sein.

Noch ein Tipp zum Umgang mit Festplatten: wie ein rohes Ei behandeln. Und zwar erst recht im laufenden Betrieb. Schon ein kleiner Schubs am PC-Gehäuse oder gar Schläge (bei Spielern sehr beliebt: Joystick durch die Gegend werfen) können die Festplatte beschädigen.

## Lahmer Internet-Anschluss

Ich soll auf dem Computer einer Bekannten einen Internet-Anschluss einrichten. Leider ist es ein antiquierter 486er (Chipsatz UART8250), mit dem man sich nur mit 9600 einwählen kann. Gibt es einen Internet-Provider, bei dem man sich mit so einer niedrigen Geschwindigkeit einwählen kann? Es hat bisher nämlich immer geklappt, den Provider anzuwählen und Trumpet Winsock (Windows 3.11) meldet auch CONNECT 38400,

aber es kommt keine Verbindung zu Stande, auch nicht bei 9600.

(Christian)

Normalerweise ist die Modem-Geschwindigkeit zum Computer unabhängig von der Geschwindigkeit ins Netz. Das macht eigentlich zwar wenig Sinn, da der Computer den Datenaustausch bremst. Aber zur Not müsste es gehen. Allerdings werden bereits beim Aufruf einfacher Web-Seiten meistens schon an die 50 bis 100 KByte durchs Netz gepumpt. Und die brauchen bei 9600 bps natürlich so ihre Zeit, bis sie geladen sind (grob gerechnet bei 100 KByte und 9600 bps schon knapp 2 Minuten). Wenn Sie außerdem noch Windows 3.11 benutzen, kann es durchaus sein, dass der von Ihnen verwendete Browser die ganzen neuen HTML-Kommandos inklusive Java-Script und Java noch nicht oder nur ungenügend kennt. Vielleicht erscheint deshalb nichts auf dem Bildschirm.

## DVD-ROM oder CD-ROM

Ich besitze ein 36-fach CD-ROM-Laufwerk von Pioneer (DR-A14S) und möchte mir ein 6-fach DVD-

## FRONTBLLENDE SB-LIVE

Besteht die Möglichkeit, die Frontblende der »SB Live Platinum« auch einzeln zu bekommen und diese dann an meine Soundkarte SB-Live-Value anzuschließen?

(Oliver Berghausen)

Unseres Wissens gibt es die Frontblende »Live Drive Bay« mit den vielen schönen Ein- und Ausgängen nicht separat zu kaufen. Die einzige Firma, die in dieser Hinsicht eine Aufrüstung anbietet, ist im Moment Terratec mit der »EWS 64L« und der separat erhältlichen »Digital Xtension F«. Letztere passt allerdings nicht für die Sound Blaster Live Value.

## OPENGL IST NICHT GLIDE

**Ich habe einen Pentium III/500 mit der Diamond »Stealth III 540« und finde keinen Glide-Treiber für diese Karte. Habt Ihr vielleicht eine Idee? Es laufen einige Spiele nicht oder nur bedingt, was man ja wohl bei einer neuen Grafikkarte mit 32 MByte nicht denken würde.** (Karsten Franke)

Zunächst einmal: OpenGL ist nicht Glide! Letzteres ist ein Standard von 3Dfx, der ausschließlich für die Voodoo-Karten gedacht ist. Wenn Ihr Spiel also ausdrücklich Glide und nicht OpenGL benötigt, läuft es nur auf einer Karte mit 3Dfx-Chip. Sollte es dagegen tatsächlich OpenGL sein, schauen Sie im Internet mal unter »http://www.3dfiles.com« nach. Das ist generell eine ausgezeichnete Anlaufstelle für Treiber-Software zum Thema 3D-Grafik-Karten.

**ROM-Laufwerk (Toshiba SM1212) kaufen. Welches Gerät ist für den CD-ROM-Betrieb besser geeignet? Da ich nicht besonders häufig DVDs ansehen werde, möchte ich das Pioneer-Gerät weiterhin verwenden, um zum Beispiel Telefonbuch-CDs nicht jedes Mal einlegen zu müssen.** (Stefan Wyss)

Ein DVD-ROM-Laufwerk verhält sich genau wie ein CD-ROM-Laufwerk. Im normalen Betrieb merkt man den Unterschied gar nicht. Sogar die Geschwindigkeit ist gleich: Die normale DVD wird nämlich mit sechsfacher Geschwindigkeit einer CD abgetastet.

Ein 6-fach DVD-Laufwerk entspricht also einem 36-fach CD-ROM-Laufwerk. Zumindest rechnerisch, Unterschiede im Detail gibt es selbstverständlich von Hersteller zu Hersteller und von Modell zu Modell. Alte DVD-ROM-Laufwerke konnten allerdings noch keine CD-Rs lesen. Bei den aktuellen Modellen ist diese Einschränkung aufgehoben.

### CPU zu heiß

**Ich habe vor kurzem meinen Pentium III/450 auf 504 MHz hochgetaktet (ASUS P2B-B). Zwischendurch habe ich dann diverse Male im BIOS nach der Temperatur gesehen. Anfangs lag sie bei etwa 30 Grad, ist aber nach einigen Stunden auf 50 Grad Celsius gestiegen. Ist das normal? Wo liegt die normale Temperatur? Sollte ich den Prozessor eventuell wieder runtertakten?**

(Daniel Kolster)

Zunächst die übliche Warnung: Wer seinen Prozessor übertaktet, kann diesen eventuell zerstören. Allerdings sind 50 oder 60 Grad noch keine Gefahr für den Chip. Danach wird es aber kritisch. Wenn die Temperatur höher steigt, würden wir den Chip lieber wieder etwas langsamer takten. Außerdem schätzen wir mal, dass der Gewinn an Geschwindigkeit von 450 auf 504 MHz sich irgendwo im einstelligen Prozentbereich abspielt, was unserer Meinung nach die Mühe und die Gefahr des Hitzetodes einfach nicht wert ist.

### AVI zu groß

**Ich habe ein Problem. Neulich habe ich mit meiner »miroVIDEO DC30« ein Video aufgenommen, das den Rahmen von 2 GByte gesprengt hat. Das heißt, Windows kann das File nicht mehr lesen und ich kann es nicht komprimieren. Ich habe aber gehört, es gibt Software die das Problem in den Griff kriegt. Wäre echt nett wenn Ihr da was wüsstet.**

(Sven Hartnagel)

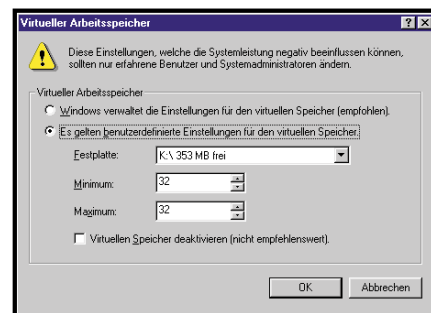
Ja, das Problem kenne ich. Damit kämpfe ich auch jeden Monat bei den Multimedia-Leserbriefen. Sobald eine AVI-Datei aber einmal die Grenze von 2 GByte überschritten hat, war's das! Die Datei können Sie nicht mehr gebrauchen. Zum Glück gibt es aber von Fast für deren Schnittkarten eine Software, mit der man beliebige AVI-Dateien einfach hintereinanderweg abspielen kann. Von Pinnacle (miroVIDEO) und Fast gibt es außerdem Software, die sich direkt in ein Schnitt-Programm einlinkt (bei Fast »Media Studio« von Ulead, bei Pinnacle »Premiere« von Adobe) und mit der sich dann ein längeres Video direkt abspielen lässt. Voraussetzung dafür sind aber immer Szenen-Schnipsel, die kleiner als 2 GByte sind.

### Swap-Datei zu groß

**Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, die Größe der »win386.swp«-Datei zu reduzieren? Das Wachstum dieses – bei mir inzwischen über 150 MByte**

**großen -Monsters – erinnert mich nämlich stark an »Sil« aus dem Film »Species«. Da ich nur über einen museumsreifen Rechner mit einer phantastischen 1,4 GByte-Festplatte verfüge, würde ich mich schon sehr freuen, wenn die Datei sich auf ihre anfänglichen 30 MByte beschränken würde. Zudem dachte ich, dass das »swappen« von Daten nur ein temporärer Vorgang wäre?**

(Timo Woitek)



**Die Größe der Windows-Swap-Datei bestimmt man in den »System-Eigenschaften«. Grundsätzlich würden wir aber die Finger davon lassen.**

Klar können Sie die Größe der Swap-Datei einstellen: Rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, dann »Eigenschaften« wählen. Unter »Leistungsmerkmale« finden Sie die Rubrik »Virtueller Arbeitsspeicher«. Und dort stellen Sie detailliert die Größe der Swap-Datei ein. Allerdings würden wir trotzdem dazu raten, diese Einstellungen nicht zu verändern. Sonst kann es Ihnen nämlich öfter passieren, dass Ihre Programme gelegentlich mal »Nicht genug Arbeitsspeicher« melden oder einfach abstürzen.

Übrigens: In diesem Menü können Sie Windows auch befehlen, die Swap-Datei auf eine andere Festplatte zu schreiben. Wenn sich die Swap-Datei auf einer anderen Festplatte als der System-Platte (normalerweise C) befindet, erhöht das geringfügig die Systemgeschwindigkeit. Besonders bei älteren Festplatten sollte man diesen Trick anwenden. (hf)

## So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

### Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Stichwort: »Technik Treff«  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

oder per E-Mail an  
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

# STEFFIS MAILBOX



**Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.**

## ■ Neue Bilder

Die nun vollzogene Aktualisierung der Fotos des Test-Teams war wirklich überfällig! Auf den alten Bildern sah Udo Hoffmann immer so aus, als wäre er gerade auf dem Weg vom Töpferkurs zum transzendentalen Tanz. Und Hendrik Fisch hat offensichtlich auf der Suche nach dem Rasierapparat erst mal den Kamm neu entdeckt (nichts für ungut, Jungs). **(Mario Ernst)**



**Udo Hoffmann, 1998.**

**Aber Udo war auf dem Weg zum transzendenten Tanz. Nun ja, vorher kam er vermutlich aus seinem Kampfsportverein. Und das Witzige daran ist: Einen dieser Orte besucht Udo wirklich!**

## ■ Kuß oder Kuss?

Sehr peinlich ist für die gesamte Redaktion, wenn sie keine Ahnung hat, wie sich der Name der einzigen Kollegin schreibt. Wie denn nun? Steffi Kusseler (so im Editorial) oder Steffi Kußeler (Bildunterschrift Seite 5)? Wer immer das verbockt hat, sollte sich zügig mit einem Rosenstrauß bei der jungen Dame entschuldigen. Hätte zumindest Stil.

Außerdem: Es ist mir ehrlich gesagt völlig unklar, warum man mir in der Vorschau der Ausgabe 12/99 auf Seite 231 erklärt, daß das Heft 12/99 am 1. Dezember erscheint. Insbesondere dann, wenn vorne auf dem Titelblatt eindeutig steht, daß ich bereits 12/99 in den Händen halte. Hätte es nicht vielleicht Sinn, mich über das Erscheinen von Heft 1/2000 zu informieren? Mein Rat, an den, der hier treibt und Zeit schinden will: Ein gutes Heft braucht einfach Zeit. Alles andere führt zur Schlamperei. Und wer sagt mir, daß hier nicht nur mit dem Namen der Kolle-

gin und der Seite 231 salopp umgegangen wird, sondern mit und in den Artikeln? Die Schuldigen mögen sich in die Ecke stellen, sich schämen und Besserung geloben (den Blumenstrauß nicht vergessen!) **(Dirk Sanne)**

**Noch peinlicher ist es, meine Kolleginnen Susan (Chefin vom Dienst) und Alexandra (Chefin vom Layout) einfach zu verschweigen. Ich schreibe mich in der Tat mit scharfem »s«, wie der Kuss. Eh', wie der Kuß sich früher schrieb, natürlich. Blumen habe ich leider keine bekommen.**

Unsere doppelte 12/99 war natürlich ein Flüchtigkeitsfehler – soll in der Hektik um Weihnachten vorkommen – und haben wir in der 01/2000 natürlich auch prompt im Finale untergebracht. Außerdem schreibt sich »daß« übrigens mit »ss« ... Oh, und die Information zum Heft 01/2000: Die ist vor zwei Monaten erschienen. Leider ist die entsprechende Ausgabe inzwischen nicht mehr am Kiosk zu bekommen.

## ■ Alte Anleitungen

Als ich wieder mal sentimental durch meine alte Spielekiste gewühlt habe, ist mir ausgefallen, dass die Spielanleitungen früher umfangreicher, ausführlicher – einfach besser waren, als dies heute der Fall ist. Sehnsüchtig denke ich da an die Anleitung von »Apache Longbow« oder an die vielen ausgezeichneten, die Microprose früher mal hatte (»F-15 Strike Eagle 3« oder »M1 Tank Platoon«). Heute scheinen gute und umfangreiche Anleitungen, die nicht nur einfach die Regeln, sondern auch Hintergrund-Infos enthalten, eher Mangelware zu sein. Im letzten Jahr hat mir eigentlich nur »Falcon 4.0«, das in der US-Special-Edition eine ganz eigene

**Unsere Mail-Adresse:**  
**mailbox@pcplayer.de**

**per Post:**

Future Verlag GmbH,  
PC Player, Steffis Mailbox,  
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

## SUPER-COMPUTER?

Wenn ich mir »Wheel of Time« in Ausgabe 1/2000 ansehe: P3/700 und GeForce-Karte. Da frage ich mich: Was soll mir denn diese Aussage bringen? Warum schreibt Ihr nicht einfach »Kaufen Sie sich doch einfach einen IBM-Supercomputer für 190 Millionen Mark und bitten Sie den Hersteller der Spiele, eine für Ihren Rechner angepasste Version zu schicken.« Ich kann mir schon denken, dass das Spiel mit der neusten Hardware wohl am besten läuft – warum macht Ihr bei hardwareintensiven Titeln wie »Quake 3 Arena« nicht wie früher einen Hardware-Absatz? **(Felix Seeliger)**

**Quake 3 Arena war ein Sonderfall – wir standen vor der Wahl, das Spiel entweder direkt vor Ort beim Entwickler oder gar nicht zu testen – und die Jungs von id Software haben uns nur an einen Rechner gelassen. Da im Moment der P3/500 das Einstiegsmodell ist, ist ein P3/700 sooo unmöglich nicht mehr. Auch eine GeForce-Karte gibt's schon für 500 Märker. Über detailliertere Hardware-Angaben denken wir nach.**

Form besitzt (ein Ringbuch wie eine Checkliste aufgemacht), besonders gut gefallen. Leider scheint die Software-Industrie alles Geld in die Entwicklung des Programms zu stecken und nicht ebenso darauf zu achten, dass Handbücher auch wichtig sind.

Vielleicht könntet Ihr bei Euren Tests immer einen kleinen eigenen Kasten integrieren, in dem der Tester seine Meinung über das Handbuch wiedergibt, also eine kleine »Handbuchwertung«. Es wäre

schon interessant, ob ein Spiel eine Anleitung hat, die man auch wirklich als »Nachschlagewerk« gebrauchen kann, oder ob die Qualität nicht über die einer Installations-Referenzkarte hinausgeht.

(Wolfgang Ammer)

**Nicht nur die Anleitungen haben schwer nachgelassen – auch die Schachteln und Beigaben fallen in Deutschland oft dürrtiger als in den USA aus. Das Rollenspiel »Fallout« bekam beispielsweise im Original ein Ringbuch als Manual und sah pakungstechnisch wie ein »Vault-Überlebenspack« zum Aufklappen aus. Früher waren viele Handbücher farbig, heute sind sie nur noch schwarz-weiß. Mein Rat: Schreibt an die Spielefirmen, was das Zeug hält. Vielleicht nehmen die sich die Briefe zu Herzen und ändern das wieder.**

Die Handbuch-Wertung ist eine gute Idee, aber oft bekommen wir nur einen Vorab-Entwurf zum selber ausdrucken, weil ja die Spiele während unserer Tests hergestellt werden. Nur selten erreicht uns eine bunte Fassung als pdf-Datei.

## ■ Traum-Computer

Eine Frage zu den »Duke Nukem Forever«-Screenshots in Ausgabe 12/99: Wird der für das Spiel benötigte PC gleich mitgeliefert oder enthält die Spieleschachtel eine CD mit Musik zum Einschlafen, bei der man dann von so einer Grafik träumt? (Stefan Hanke)



**Duke in Las Vegas: Diese Grafik schaffen herkömmliche Voodoo-Karten, ungelogen.**

Unsere Nachforschungen ergaben: Die Bildschirm-Fotos wurden mit einem Voodoo-3-System und einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten gemacht, die Texturgröße betrug 256 mal 256 Punkte. Gar kein so überirdisches System, oder?

## ■ Rechtschreibung, Teil 2

Die PC Player hat seit Ausgabe 11/99 endlich auch auf die neue Rechtschreibung umgestellt, was ich zuerst auch begrüßte. Aber dann musste ich mit Ent-

setzen feststellen, dass doch wirklich sehr viele Fehler gemacht wurden. Nun ist die Ausgabe 12/99 draußen und ich muss feststellen, dass doch eine wesentliche Besserung eingetreten ist und das innerhalb nur eines Monats – meinen Glückwunsch.

Es gibt jedoch noch zwei Fehler, die immer wieder auftreten: Zum einen wird »Spaß« fast immer mit Doppel-s geschrieben. Und die persönliche Anrede »du, dein, euer und so weiter« wird nach der neuen Rechtschreibung klein geschrieben. (Ralf Bochon)

**Nur zwei Fehler? Dann müssen Sie eine Spezialausgabe unseres Hefts in den Händen halten, die eigentlich für die Duden-Redaktion handkorrigiert war. Zum Doppel-s: Manche Spaßvögel in der Redaktion lassen einfach über jeden Text die Suchen-und-Ersetzen-Funktion ihrer Textverarbeitung laufen – und machen so automatisch aus jedem »ß« ein »ss«. Nun ja. Dass wir die persönliche Anrede groß schreiben, ist Absicht: Wir wollen so unseren Respekt für die angesprochene Person herüberbringen. Trotzdem weiterhin viel Spass – äh, Spaß – mit PC Player.**

## ■ Verschollen im Weltall

Seit zwei Jahren warten die »Babylon 5«-Fans nun schon auf den »Babylon 5 Space Simulator«. Ich persönlich habe jeden Bericht über dieses Spiel förmlich verschlungen. Nun musste ich feststellen, dass das Spiel nicht erscheinen wird. Verständlicherweise hat Sierra/Havas Interactive mit dieser Entscheidung sehr viele seiner loyalen Kunden verärgert, da sie es anscheinend nicht einmal für nötig halten, diesen zu erklären, warum es denn nötig war, das Spiel einzustellen. Es wäre toll, wenn Ihr da mal nachhaken könntet. Vielleicht kann das Spiel ja bei einem anderen Publisher erscheinen. (Sven Tilsen)

**Leo Jackstädt von der deutschen Havas-Crew weiß leider auch nicht mehr – das Spiel scheint in der Tat eingestellt worden zu sein. Allerdings hat Codemasters Teile der entlassenen Sierra-Keimzelle Yosemite Studios übernommen, vielleicht überreden die eines Tages ihre neuen Arbeitgeber?**

## ■ Frieden und ein langes Leben

Ich habe eine Frage: Hat Interplay eigentlich am neuen »FIFA 2000« mitgearbeitet? Irgendwie sehen die Spieler den Vulkanier ähnlich, mit ihren schwarzen Haaren und den viel zu großen Ohren. Man sollte FIFA 2000 vielleicht den Namen »Star Trek Soccer« geben. Die Spiele fin-



**Vulkanier? Romulaner? Nichts da, Fußballer im FIFA-Stadion!**

den dann auch bestimmt nicht in Stadien statt, sondern auf dem Holodeck ...

(Thomas Schmitz)

**Wir wollten bei EA Sports nachfragen, aber dummerweise bekamen wir nur einen Anrufbeantworter zu hören, der einen seltsamen Spruch auf sagte, »sind im Moment auf Sternenbasis 37« oder so ähnlich.**

## ■ Rückkehr zur Affeninsel

Ich habe vor Jahren einmal bei einem Freund »The Secret of Monkey Island« gespielt und war davon sehr begeistert. Nun würde ich gerne wissen:

1. Wo ich es bekommen kann?
2. Ob es das Spiel auf Diskette überhaupt noch gibt?
3. Wie viel es kostet?
4. Wo ich die passenden Tipps dazu bekommen kann? (Florian Reichl)

**Das Spiel gibt es noch: 25 Mark kostet eine CD mit den ersten beiden Monkey Islands, sollte in jedem gut-sortierten Laden zu finden sein. Tipps finden sich zum Beispiel unter [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com). Ahoi!**

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**[mailbox@pcplayer.de](mailto:mailbox@pcplayer.de)**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Steffis Mailbox  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

**Schreiben Sie uns**



# VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

## ES KANN NUR EINEN GEBEN

Unsere Hardware-Abteilung muss bis zur nächsten Ausgabe Sonderschichten einlegen. Denn neben dem zweiten Teil unserer 3D-Saga werden wir Sie über den Leistungsstand der derzeit gängigsten Festplatten informieren, zudem ermitteln wir in einem Direktvergleich, ob nun der AMD Athlon 700/750 oder der Intel Pentium 3/700 der schnellste, schönste und beste High-End-Prozessor im Computer-Land ist. Und als ob das noch nicht genug wäre, belegen wir anhand eines Workshops, dass der Einbau eines neuen Mainboards nicht so schwierig ist, wie Sie vielleicht befürchtet haben.



# PCPLAYER

**3/99**  
**erscheint**  
**am**  
**2. Februar\***

\* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

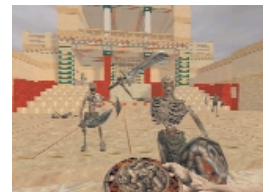
## DAS MONATLICHE HOROSKOP



Zugegeben, die Trefferquote unserer Vorhersage der fürs nächste Heft anstehenden

Spiele-Tests war schon immer schwankend. Zu dieser Ausgabe fanden sich aber wenigstens 72,72 Prozent, sprich acht der elf angekündigten Spiele ein. Mal sehen, ob sich diese Quote mit der nun folgenden Leserei aus dem Kaffeesatz noch steigern lässt. Frohgemut rechnen wir nämlich mit Test-Versionen von **The Sims**, **Daikatana**, **Final Fantasy 8**, **Theocracy**, **Flughafen Manager**, **Invictus**, **Reach for the Stars** und **Dracula**. Darüber hinaus freuen wir uns auf die endgültige – und dann hoffentlich auch Bug-bereinigte – Version des eingedeutschten Rollenspiels **Ultima 9**.

Und mit etwas Glück gibt es auch erste Infos über den Anno 1602-Nachfolger **Anno 1503**.

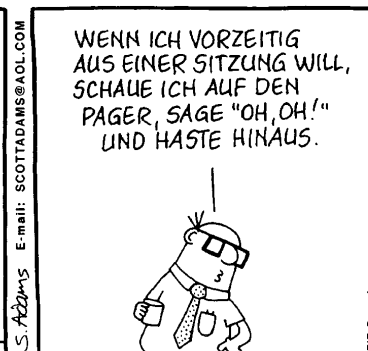


## DIABLO & COMPANY



Der nächste Firmenschwerpunkt führt unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel nach Kalifornien. Dort klopft er mal bei Blizzard auf den Busch, einem der erfolgreichsten Spiele-Label der letzten Jahre. Aber sein Blick schweift nicht nur zurück, denn wenn er schon mal da ist, macht er sich auch gleich über den aktuellsten Stand in Sachen Diablo 2 und Warcraft 3 schlau.

**DILBERT**  
BY SCOTT ADAMS



# PC PLAYER FINALE

## Prosit Weihnachten

Abteilung: Ideen haben diese Spielefirmen. Die Postboten schimpften, wir wunderten uns: Was mag in diesen schweren Paketen drin sein, die uns Anfang Dezember erreichten? Spiele? Gold? Nix da: Ein Adventskalender der besonderen Art. Statt eines kleinen Schokoladensnipsels findet der erfreute Besitzer Tag für Tag eine Dose Tuborg Weihnachts-Pilsener hinter dem Papp-Törchen, je nach Ausführung in einer 0,33- oder einer 0,5-Liter-Variante. Zwar sinkt die Spannung (Was ist morgen drin? Ein Tannenbaum? Ein Stiefel?) durch den vorhersehbaren Inhalt merklich, dafür stieg die Stimmung in der Redaktion nach 19 Uhr in ungeahnte Höhen. Bestes Beispiel: Eigentlich wollte Udo als Empfänger zweier Kalender diese Zeilen schreiben, doch er war, sagen wir, verhindert. Muss man verstehen.



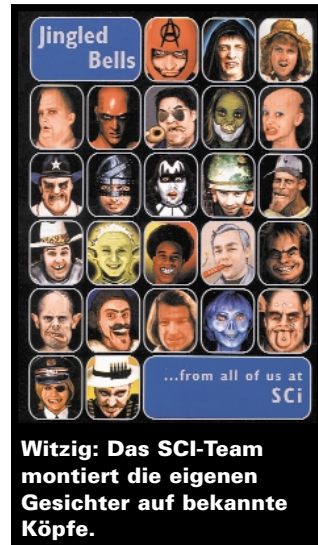
**Sensationell: Der vermutlich inspirierendste Adventskalender der Welt.**

## KARTEN-SPIELE

Neben den Bier-Kalendern erreichten uns auch wieder die ausgefallensten Weihnachtskarten. Zwei nette Vertreter bekommen Sie schon in dieser Ausgabe zu sehen, bekommen wir noch bessere, gibt's nächsten Monat einen Nachschlag. Vom Carlsen Verlag aus Dänemark grüßen Petzi und seine Freunde Pelle, Pingo und Seebär (da staunen Sie, was?). SCI (»Carnageddon«) schickten uns ein Suchbild - bis heute haben wir nicht herausgefunden, welcher der Typen nun der trinkfeste Pressesprecher Sam Forrest sein soll. Ihnen auf alle Fälle ein Willkommen im neuen Jahr!



**Herzig: Der Carlsen Verlag grüßt mit Petzi und Co. - das weckt Kindheits-erinnerungen.**



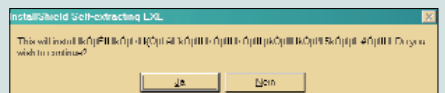
**Witzig: Das SCI-Team montiert die eigenen Gesichter auf bekannte Köpfe.**

## Hoppla!



**Der doppelte Rayman - jetzt nicht im Kino.**

Nicht nur »Ultima Ascension« besitzt bergeweise Bugs, wie Sie im Test und dem Bugreport lesen können. Stefan wollte eigentlich nur Cheats für »Rayman 2« ausprobieren, als er plötzlich doppelt sah – und das ganz ohne Weihnachts-Pilsener, glauben Sie uns!



**Geheim: Der Spielname wird heute noch nicht verraten.**

Volker ging es ganz ähnlich: Er wollte das gurrige »Bfris« (Test auf Seite 114) installieren, doch der Rechner meldete sich mit seltsamen Zeilen ... vielleicht ist ihm ein Schluck Weihnachts-Pilsener ins Gehäuse gelaufen? (ra)

## tikis MS-SpielDOSe



»Wir ham's gelöst, Chef: Jedes Bildschirmpixel wird von 'nem eigenen 800-MHz-PC angesteuert und das Spiel läuft fast ruckelfrei.«